COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE

月刊

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌 2007 11月号 No.090

平成19年11月1日発行(毎月1回1日発行) 第8巻 第11号 通巻第90号

ARCADIA アルカディア

特別定価 690yen

enterbrain

●熱闘続報!!
闘劇'07 FINALリポート

●GOLI氏描き下ろし
イラスト連続掲載!!
ビート・レイジング
GuitarFreaksV4 RockXRock
DrumManiaV4 RockXRock
pop'n music15 ADVENTURE
DanceDanceRevolution SuperNOVA2

●特報新作群!
アルカナハート2
オトメディウス
戦国BASARA® X
鉄拳6
三国志大戦3
Deathsmiles
SEGA-RaceTV
アカツキ電光戦記AC(仮称)
ベースボールヒーローズ3
Quest of D The Battle Kingdom
DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush

●攻略特集!
三国志大戦2
若き獅子の鼓動
KOF MAXIMUM IMPACT
REGULATION "A"
機動戦士ガンダム 0083
カードビルダー
Virtua Fighter5
VERSION C
アルカナハート
FULL!

[特別付録]
オトメディウス
特製オトメポスター

セガ公式ホームページ：http://sega.jp/

SEGA®

門

第三関門

問題に答える!

クイズ番組さながら!
ネットワークで1対1の対戦!!

ネットワーク対戦クイズ
AnSwer×AnSwer™
アンサー×アンサー

http://anan.sega.jp/

リズム天国

J.P ROOM Nintendo® SEGA®

PlayStation 2

これは、小さな愛と、少しの勇気の物語。

ARCANA HEART

アルカナハート

2007.10.11 ON SALE

アルカナハート PS2 検索

"PlayStation 2"専用ソフト　ジャンル：ハートフル2D対戦アクション　メーカー希望小売価格：¥5,800(税込¥6,090)

アルカナハートの魅力をたっぷり詰め込みました。

GONZO製作によるオープニングアニメの採用や、ストーリーモードのフルボイス化など、さらに広がるアルカナハートの世界。

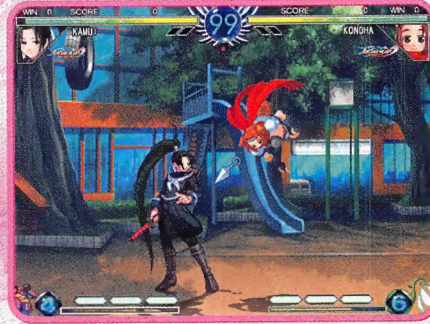
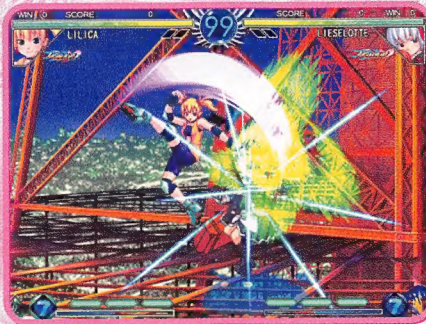
オープニングアニメ採用！

ストーリーモードフルボイス化！

充実のギャラリーモード！

ギャラリーモードでは、多数のゲストグラフィッカーによる描き下ろしを収録。他にも各種サウンドテストなどが楽しめる。

予約特典 オリジナルドラマCD

※予告なく仕様の変更をする場合がございます。
※数に限りがありますので、ご了承ください。
※詳細は店頭までお問い合わせください。

※画面は開発中のものです。

2007/10/24 ON SALE

アルカナハート ドラマCD
はーとふるシチュエーション えぴそーど1
品番：KDSD-00155／価格：3,150円（税込）

第2弾も発売決定!!

2007/11/21 ON SALE

アルカナハート ドラマCD
はーとふるシチュエーション えぴそーど2
品番：KDSD-00156／価格：3,150円（税込）

CAST

愛乃はぁと…高橋美佳子
廿楽冴姫…志村由美
朱鷺宮神依…平田宏美
このは…吉田真弓
春日舞織…土谷麻貴
美凰…滝田樹里
リリカ・フェルフネロフ…仁後真耶子
リーゼロッテ・アッヒェンバッハ…本多陽子
安栖頼子…伊月ゆい
大道寺きら…綱掛裕美
フィオナ・メイフィールド…山本麻里安
ミルドレッド・アヴァロン…菊池由起子
ミケ（ミケランジェロ）…永野善一

待望のドラマCD発売決定!!

あらすじ

英国聖霊庁長官ミルドレッド・アヴァロンによる境界溶融現象の鎮静化から2週間。
6月下旬、夏直前——
人知れず関東崩壊を阻止するべくしてがんばった愛乃はぁとたち御苑女学園の聖女たちは、いつもの穏やかな日常を取り戻していた。「協力したりケンカしたり、色々あったけど、同じ目的に向かって一緒にがんばったんだからみんなと仲良くなりたいな！」——と思った愛乃はぁとは、仲良くなろう会を茶道室で催す。土曜日の放課後昼下がり、11人の聖女たちはジュースとお菓子とおしゃべりで親睦を深めるはずだったのに、いつの間にやら納涼怪談「一風変わった自己紹介、自分が怖いと思う話を語ろう会」に……。

好評発売中!!

アルカナハート
はーとふるサウンドコレクション
品番：KDSD-00127〜128（CD2枚組）
価格：3,360円（税込）

お求めは、全国のCDショップおよびインターネットCDショップにて!!
発売元：株式会社ティームエンタテインメント　URL：http://www.team-e.co.jp

TEAM Entertainment Inc.

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA

アルカディア

2007年11月号(No.90)
http://www.arcadiamagazine.com/

目次

発行所／株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555(代表)

表紙の裏

『オトメディウス』
　アーケードでは実に8年ぶりとなる、グラディウス、パロディウスシリーズを継承する完全新作シューティングゲームの『オトメディウス』!
　稼働を目前に控えた今月は、表紙はもちろん、誌面も充実!　さらにさらに、ポスターも付いた特集号!!　従来シリーズのファンならずとも、ぜひ刮目してもらいたい!!!
(記事は10ページから)

Illustration by 吉崎観音
タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio(福島トオル)

第45回アミューズメントマシンショーに最新版が出展された『鉄拳6』。あまりのパーフェクトさに鉄拳erのハートをわしづかみにしたボブをはじめ、新キャラのインプレッション、そして判明しているゲームシステムにまで踏み込んだリポートを掲載!!

最新格闘ゲームに注目!

最新情報掲載!　ガンダムVS.ガンダムって何だ!?

表紙も付録もオトメづくし!　稼働直前特集号!

アミューズメントマシンショー出展作の個別ページはこちら!

男の浪漫は潰えない!?

闘劇'07を突き詰める!

特別付録　B2判オトメディウスポスター

掲載ゲームタイトル

連載記事

広告

聖戦、再燃！

「東京事変」から1カ月——運命は再び動き出す！

魅力的なキャラクターたちと練り込まれたシステムが、多くのファンに好評を博した『アルカナハート』。新キャラクターのペトラとともに、待望の続編がついに始動!!

Text：田渕健康

アルカナハート2
■メーカー　：エクサム
■ジャンル　：ハートフル2D対戦アクション
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日：今冬予定
■使用基板：—

ARCANA HEART 2
アルカナハート2

※掲載内容はすべて開発中のものです。
改良のため変更される可能性があります。

これは、小さな愛と少しの勇気で、ちょっぴりがんばる物語。

東京上空で発生した境界溶融現象の収束、および英国聖霊庁長官ミルドレッド・アヴァロンの失踪——各国聖霊機関において「東京事変」と呼ばれるこの事件から、およそ1カ月が経過していた。各国聖霊機関の混乱状態をよそに、世間はすっかり落ち着きを取り戻し、御苑女学園にも穏やかな日々が帰ってきていた。

しかし、1カ月前、未然に防がれた境界溶融現象の余波が明らかな形で出現した。関東各地に大規模な次元の歪みが大量に観測された。日本聖霊庁は事態の収拾に乗り出し、異変を察した御苑女学園の一部の生徒も立ち上がる。そんな中、海外各地の聖霊庁から聖霊災害派遣の名目で来日する聖女たちの姿があった。

関東大崩壊まで、あと7日。

衝撃の発表となった『2』だが、ストーリーは『1』の一カ月後。境界融解現象で危機に陥った関東地方だが、今回はさらにその上をいく“関東大崩壊”の危機が!?　これに際して、本作では世界各国の聖霊庁から使者が来日——激戦は、ついに世界規模に!?

敵か、味方か!?　その実力は？

英国聖霊庁長官のミルドレッドの失踪を受けて、世界各地の聖霊庁からトップエリートたちの派遣が決定！　そして、おなじみ御苑女学園の聖女たちはどう動くのか!?

「右手に法を、左手に規律を。遵守すべきはこのふたつ」

開発スタッフが語る！ ペトラ、ここが見どころ！

ペトラは正しい意味で「はぁとのライバル」として登場します。「愛」という感情で突っ走っていくはぁとに対して、「法」による規律と理論でしか行動を起こさないペトラ。瑞国聖霊庁がペトラのためだけに開発した二挺拳銃で、踊るように闘うペトラの性能は……、今のところはご想像にお任せします(笑)。『アルカナハート2』の中心となる、ペトラとはぁとの対立(？)にご期待ください。

（ディレクター　さくらいとおる）

聖のアルカナ

ジラエル

翼を持ったユニコーン。グレートブリテン島の聖地において、聖獣として崇められている高次の存在。気高き聖女であるペトラにだけ、その力を貸してくれる。

使用武器は「銃」！

打撃主体ではなく、両手の銃を使った闘いが予想されるペトラ。中～遠距離を得意としそう!?

法を掲げし至高の聖女 ペトラ・ヨハンナ・ラーゲルクヴィスト

Petra Johanna Lagerkvist

今回公開された「第一の新キャラクター」は、“至高”の名を冠する聖女！　武器となるのは両手に携えた二挺拳銃で、既存のキャラクターとは一線を画す闘い方を見せそうだ！　その目的や、はぁとたちとの関係は果たして!?

ラーゲルクヴィストの名は常勝の証、貴女では及びませんわ

前作で登場した聖女たちもぱわーあっぷ！

新キャラクターの登場に注目が集まる『アルカナハート2』だが、既存のキャラクターたちも負けてはいない！

新技の追加はもちろんのこと、新システムをベースにしたパワーアップも!?　現時点で判明している情報によると、『1』では8方向レバー＋4ボタンの操作系だったが、本作では5ボタンに変更されるとのこと。どのような新システムが追加され、それによってどんな新戦法が生まれるのか、今から期待したいところだ！

「続編ではだれか消えるかも……」と毎回不安に駆られるが、本作ではプレイヤーキャラクター全員が続投決定！

グラフィックもさらに強化！

新アクションに加えて背景も一新！
新鮮な気持ちで闘いに臨めそうだ！

操作系の変更を受けて、アルカナの新しい使い方や特殊能力が登場するかも!?

新システムも!?

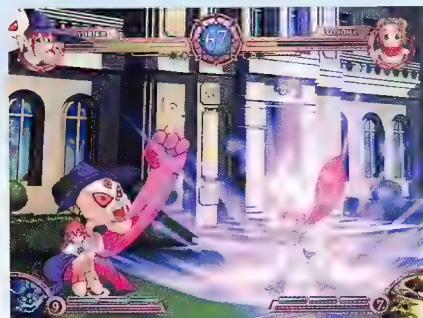
愛のアルカナ

パルティニアス

「あなたと向き合ってても、あんまり愛を感じないよ……」

愛のためにがんばる聖女

愛乃 はぁと

Aino Heart

どかんと一発！　はーとふるぱーんち！

『アルカナハート2』どばばばーんっと大予想!!

JK　いや〜、ついに『2』が正式発表されましたね。

&ぅ　しかも新キャラまで！　二挺拳銃サイコー!!　跳弾を利用した必殺技とか、超期待です！

???　もちろん、新キャラはペトラだけじゃありません！ほかにもたくさん登場しますよ〜!!

JK　あ、あれ!?　今のは開発のさこらいさん!?

&ぅ　おお〜！　う〜ん、二挺拳銃の次は……歌って踊れるアイドルは外せないよね。打撃キャラと投げキャラは居るので、関節技系の新キャラが出るとアツイ!?　人じゃないキャラなら幽霊少女ってのも……（以下略）。

age　世界各国の聖霊庁から新キャラがやって来るのなら、いろんな国の民族衣装をモチーフとしたキャラが出るかも!?　ワールドワイドなコスチュームに期待！

JK　……で、でも、ペトラのアルカナ「聖」が発表されたってことは、世界観を考えても、新キャラ一人につき1体、アルカナが追加されるんだろうね。

&ぅ　既に12キャラ×12アルカナなのに……ゴクリ。

age　こっちも妄想のしがいがあるね！　重力の重とか、破邪の力がある銀とか、デウス・マキナ、機械仕掛けの神って言葉もあるし、機とか……（以下略）。

JK　……ま、まぁ落ち着いて（汗）。今後も情報が入り次第紹介するので、いろいろ妄想しつつ待っていて下さい！

幻のキャラの復活もある!?

前作の制作過程でボツになったキャラたち（一部）。『2』で復活する可能性も!?

新キャラや新アルカナはまだまだ居る!?　稼働は今冬予定！　続報をお楽しみに!!

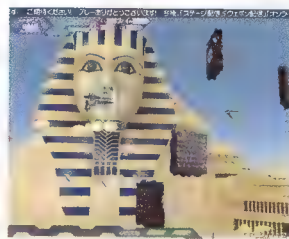
オトメを目指して世界中を駆け回れ！

オトメディウス

OTOMEDIUS™

『オトメディウス』の時代とは

『オトメディウス』で描かれているのは、ちょうど我々の現代（21世紀初頭）に当たります。そして従来のグラディウスシリーズで描かれたバクテリアンとの戦いは遠い過去のものになっています。ちょうど数千年前の過去の出来事なのです。伝説の超時空戦闘機ビックバイパーの活躍も当然数千年前の出来事となっており、まさに「伝説から神話へ」といった状況です（初代ビックバイパーの建造技術はロストテクノロジーになっています）。

そうして強力な敵バクテリアンとの戦闘は未だ続いているどころか、惑星間の戦闘という規模をこえて全宇宙領域での戦闘に拡大しています。その原因としては、平行宇宙（マルチバース）をつなげるテクノロジーの発見などが関係していると思われます。

各方面で話題沸騰中の美少女シューティングが、いよいよ全国稼働まで秒読み段階！　稼働直前となる今号は、気になる基本のシステム周りをチェック!!　さらに各プレイヤーキャラクターのプロフィールや、『オトメディウス』の世界観が分かる設定資料も一挙に大公開だ!!

オトメディウス

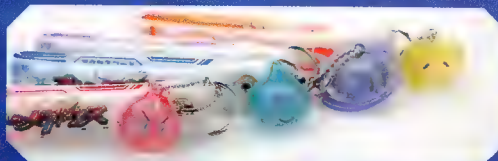
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ネットワーク対応シューティング
■操作方法：タッチパネル＋レバー＋3ボタン
■発 売 日：2007年10月稼働予定
■使用基板：ー

※画面は開発中のものです。

Text：伊勢猫

関連グッズも続々登場！

オトメディウスグッズ紹介

魅力的なキャラクターが多いオトメディウスに、プライズコレクションとフィギュアが登場！　さらにはデジタルコミックスにも登場することが決まったぞ。

オトメディウス エレメントストラップ

オトメディウス フィギュアコレクション Vol.1

プライズコレクションは、「エレメントストラップ」、吉崎観音先生のキャラクターを忠実に再現した「フィギュアコレクション Vol.1」、全長1メートルの「Bigドール」の3種類が今冬に登場予定だ。「フィギュアコレクション Vol.1」と「Bigドール」は、空羽亜乃亜、エリュー・トロンの2種類があるぞ。

なお、「エレメントストラップ」はゲーム側との連動ギミックが用意されているらしいぞ。期待して待て！

オトメディウス Big ドール

究極進化を果たしたネット対応型 メカ×美少女STGがついに発進!!

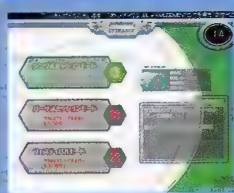
新生KONAMIシューティングと銘打たれた『オトメディウス』は、ネットワーク対応の多彩な要素がプラスされた新機軸の横スクロールシューティング。もちろん、既存タイトルのように1コインでハイスコアを目指すプレイも悪くはないが、e-AMUSEMENT PASSを使ってこそ楽しめる新たな要素が多いのも事実だ。

とはいえ、まずは実際に触ってみないと始まらないので、PASS無しのお試しプレイも大歓迎！　ここでプレイの基本手順を覚えて、とりあえず体験してみよう!!

アレコレ難しく考える前に遊んでみるのが一番。とりあえずプレイしてみよう。

e-AMUSEMENT PASS対応 充実のオンライン要素！

『オトメディウス』は、KONAMIが提供するオンラインサービス "e-AMUSEMENT" の対応タイトル。本作では

タッチパネルに触れて画面を操作！ プレイまでの基本手順

STEP.1 モードセレクト

STEP.2 キャラセレクト

STEP.3 ステージセレクト

STEP.4 兵装交換モード

STEP.5 プレイリザルト

基本システム解説は P.012 へ➡
キャラクター解説は P.014 へ➡

アクションフィギュア MMS に登場！

武装神姫でお馴染みのMMSを使ったアクションフィギュアが登場！　多彩な可動パーツを活かしてさまざまなポージングが楽しめる上、ライティングバイパーと敵キャラも付属しているぞ！
http://www.busou.konami.jp/figure/

デジタルコミックスにも登場！

携帯電話向けコンテンツとしてマンガを毎週配信しているデジタルコミックスにも、オトメディウスの登場が決定した！　10月19日(金)から配信予定だ。対応キャリアの、iモード・Yahoo!ケータイ・EZwebの3機種で、以下のアドレスへアクセスしよう！
http://d53.jp

――デジタルコミックスとは――

描き下ろしコミックを毎週配信する携帯電話向けコンテンツで、KONAMIのゲームコンテンツをモチーフとした多彩なラインナップのほか、オリジナル作品も配信しています。月額315円(税込)でサイト内のコンテンツを楽しむことができる(一部、従量課金コンテンツを除く)。

――MMSとは――

MMSは、人間のラインに近づけたMMS(Multi Movable System)2ndを使った、アクションフィギュアで、武装神姫などで実績がある。武装神姫をはじめ、そのほかのMMS素体シリーズと連動してパーツ組み替えなどが楽しめる(一部パーツが合わない場合もアリ)。

プレイ前に押さえておきたい基本事項

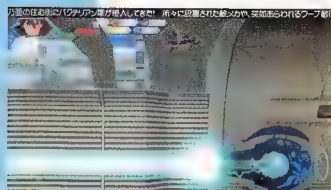
ゲームシステム＆ステージ紹介

『グラディウス』シリーズを踏襲しつつも、新たな要素が目白押しな本作。ここではシステム周りの解説に加えて、各ステージをダイジェストで紹介していく。予習も兼ねて、きちんと把握しよう。

基本はレバーとボタン！

コントロールパネル＋タッチパネルといったインターフェイスは、本作における特徴の一つ。その操作方法に不安を抱くプレイヤーも居るとは思うが、同時操作が必要なのはD-バースト発動中のみ。この場合でもゲーム進行が一瞬ストップするため、思ったほど難しくない。唯一、メーターの点灯確認が必要なパワーアップだが、慣れるまで「セミオート」操作を選んでいけばOKだ。

なお、シールドゲージは2個だが、8回連続ミスをしない限りプレイ続行が可能（※）。ただし、1個目のゲージ枠が消える際に、パワーアップリセット＋オプション放出のペナルティがある。

1ゲージで3ミスまでペナルティ無し（※）。復活時はオプション回収を忘れずに！

フォースフィールドをいずれも標準装備!?

※：厳密には設定、対敵、対地形により減少量が変わる。

プレイ画面のシステム情報

①プレイヤースコア

②シールドゲージ残量
ミスごとに3分の1が減少する（※）。ゲージ切れ中のミスでゲージ枠が消滅。枠があればクリア時に少し回復する。

③エレメントカウンタ
プレイ中に集めた各エレメントの獲得数カウンタ。属性ごとに色分けされており、その総数がSTに大きく影響する。

④ボスキャラHPゲージ
ボスキャラ出現時、その耐久力を示したHPゲージ。

⑤パワーアップメーター
装備可能なウエポンリストの表示で、点灯中のメーター装備をパワーアップとして装着できる。

⑥バーストストック
各種バーストの使用可能な残り回数。初期ストック数は2発あって、パワーアップで補充可能。

コントロールパネル操作

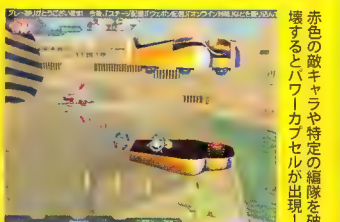
方向移動
バースト
パワーアップ
ショット

マニュアル ボタンをすべて使用
セミオート パワーアップ未使用

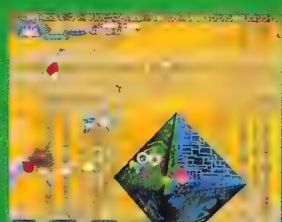
タッチパネル操作

セレクト以外のタッチパネル操作は、D-バースト使用時のみ。キャラごとに操作方法が違うので何度か試して感覚をつかもう。

パワーアップ　カプセル回収で自機強化

特定の敵キャラが出す青いパワーカプセルの取得で、メーターが左から順番に点灯。ボタンを押すことで、点灯箇所のウエポンをパワーアップとして装着できる。なお、1度付けた装備欄は消えるが、スピードアップや段階強化装備などは例外だ。

赤色の敵キャラや特定の編隊を破壊するとパワーカプセルが出現！

ショット　押し続ければフルオート

それぞれミサイル系とショット＆レーザー系は別扱いの装備となっているが、いずれもショットボタンを押せば同時に発射できる。基本的に押しっぱなしで問題無いが、ショット系は連打した方が若干早いので覚えておくといいだろう。

ミサイル＆ショットを同時に連射するので、基本は押しっぱなしだ。

ステージを自由に選択可能！

本作では出現するステージ順が決まっておらず、ステージごとに任意で選ぶセレクト方式を採用。稼働直後の場合であれば、サンサルバドル島、アレキサンドリア、東京＋1ステージの4ステージから自由に選んでいける。

また、天使ランクがアップすることで、同じステージでもより難度の高いミッションを選択可能となっていく。

画面左側のタグ操作で、難度の高いミッションを選択可能。ボスキャラの攻撃形態も増えるぞ!!

サンサルバドル島　難度 ★

練習ステージ的な南の島で、複雑な地形やギミックは無い。地中＆海中から飛び出すザコにだけ注意しながら進もう。

イライザ

『極上パロディウス』のイライザが再登場!?　道中でゲキカメ、ラストのセイレーンともに体当たりされないように注意！

エレメントってナニ？

本作におけるエレメントとは、敵などが放出するメダルみたいな得点アイテムの総称。それぞれ色分けされた４属性に分類され、集めた数がカウンタに蓄積されて、階級ランクやウエポンカードといった各種の育成要素に大きな影響を与える。

その大きさは小～大の３種類あるが、自動的に回収されるのは小型エレメントのみ。中型と大型のエレメントは自機で触れないと駄目で、ショットで小型エレメントを放出する。ただし、ショットの撃ち込み過ぎや時間経過で消滅するため、適度な撃ち込み→直接回収が最も理想的だ。

エレメント属性の関係

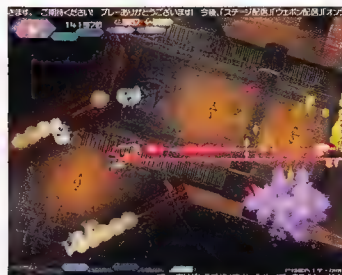
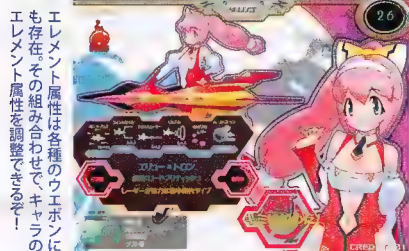
水 火 風 地

水と火 反作用

他属性はニュートラル

風と地 反作用

四つの属性による影響

実はエレメントが持つ属性が、一部の敵キャラや各種ウエポンにも設定されていることが判明！ それぞれに反作用の属性があるため、うまく活用すれば効率よくダメージを与えて戦闘が有利になる。この相関関係の反作用は、エレメントへの撃ち込みにも影響がある。具体的には、同じ属性同士なら消滅しづらくなるが、反作用の属性だと消滅しやすい。ただし、隠しエレメントの場合は同じ属性の方が出現させやすいという特性もあるぞ。

中～大型エレメントは、ショット撃ち込みの回収が基本。ステージ道中には隠しエレメントも数多くある。

エレメント属性は各種のウエポンにも存在。その組み合わせで、キャラのエレメント属性を調整できるぞ！

CHECK POINT エレメントからSTへの変換

各ステージで集めたエレメントは、ミッション終了時にキャラクターの育成ポイント(ST)へと変換。この数値が高いほど、効率よく階級ランクがアップする。ただし、あくまでもポイントの大元であって、ミッション難度やパワーアップ方式などの要素で倍率が変化！ さらにステージクリア評価のボーナスに加算されるため、必ずしも回収を優先すればいいワケじゃないぞ!!

ランクアップ＆エレメントでウエポンカードも変化？

プレイ終了時に１枚支給されるウエポンカードは、獲得エレメントで内容が変化!? ランクアップで種類も増えていくらしいが……？

階級ランクがアップすれば、より難度の高いミッションを選択可能に！ このほかにウエポンカードの入手率なども変化していくぞ!!

STを稼げば…ランクがアップ！

バースト 状況に応じて使い分ける

バーストストックを消費して使用可能なバーストアタックは、ボタンを押した時間に応じた２タイプが存在する。基本はノーリスクなクイックバーストを使用、１ステージ目の開幕やミス直後のカプセル回収にD-バーストを使うのがセオリーだ。

ボム感覚で使用可能なのはクイックバースト。押し過ぎには注意！

クイックバースト

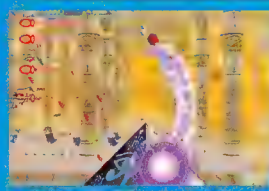
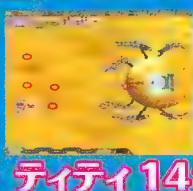
・発動直後から無敵時間あり
・敵弾をエレメントへと変換

短押しで使用可能なクイックバーストは、瞬時に無敵状態となる緊急回避用のボム。キャラの装備している武器の総合属性でバースト攻撃の属性が決まる。

D.バースト

・一瞬で大ダメージを与える
・敵をパワーカプセルに変換

長押し状態のゲージMAXで発動可能なD-バーストは、カプセルを大量補充できる特殊攻撃。ただし、無敵時間が一切無く、オプションも外れるので要注意だ。

アレキサンドリア 難度 ★★

エジプトっぽい雰囲気のアレキサンドリアは、エリアごとに凝ったギミックが目白押し！ まずはエリア構成を覚えよう。

ティティ14世

ステージボスは巨大戦艦にアレンジされた太陽の船＋α。ボスキャラ・ティティは『マーシャルチャンピオン』からの出典。

東京 難度 ★★

バクテリアンに占拠された東京ステージは、随所に『沙羅曼陀』などのパロディが満載！ 突然湧くザブには注意しよう。

ゴーファー姉妹

『グラディウスII』のラスボス・ゴーファーの名を冠した双子がボスキャラ!? ステージボスは三段構えの長期戦になるぞ！

重要なのは性能？　それとも見た目？

プレイヤーキャラ 解説＆設定

デフォルトで選択可能なプレイヤーキャラの初期装備に加え、詳細なキャラクター設定を大公開！　武器を基準に選ぶか、見た目で選ぶか、いずれにせよ気に入ったキャラを選ぼう！

CHARACTER PROFILE

人類の住む惑星にさまざまな改変を加えようと侵攻してくる謎の敵バクテリアンから世界を守る秘密時空組織「G」。その組織「G」に自身の秘められた力を見出され、新たに「天使」となった高校２年生。

現在は「G」の地球での活動拠点のひとつ、聖グラディウス学園に在籍し、高校生と天使の二重生活を行なっている。

「天使」とは、RV（ライディングバイパー）を駆使し強敵バクテリアンと戦うことができる人間のこと。しかしこれまで「戦闘」などという言葉はゲームの中でしか使ったことがない亜乃亜にとって、天使としてのミッションは、まさに苦労とピンチの連続。エリューたちチームメイトにサポートされながら、なんとか頑張っているのである。

そんな状況だから、ついへこたれそうになることもあるが、その度に「この世界を護りたい」という、最初に天使の力に目覚めた時の気持ちがなぜかよみがえってきて、彼女にもう一度パワーを与えてくれるのである。

そうして、最高にプラトニックパワー（天使のもつ特殊パワー）を発揮した時の亜乃亜はとてつもなく強い。

「G」地球支部長である聖グラディウス学園長も特に注目する、期待のルーキーが彼女なのだ。

バランスを重視した万能タイプ

アオハ アノア
空羽亜乃亜

CV：佐藤利奈

ライディングバイパー（戦闘騎）
ビックバイパー

D.バースト サーチレーザー

期待のルーキー・亜乃亜が駆るのは、『グラディウス』シリーズの自機・ビックバイパーをモチーフとした戦闘騎。全体的なバランスを重視した初期装備がそろっており、いかなる状況にも対応が可能な万能タイプだ。D.-バースト攻撃は、ロックオン形式のサーチレーザー装備。着弾地点にしばらく小さな爆風が残る。

パワーアップメーター	SPEED	MISSILE	DOUBLE	LASER	OPTION	BURST
Power Up	スピード	ノーマルミサイル	ダブル	ノーマルレーザー	オプション	バーストチャージ

5分で分かる"オトメ"な世界!?

ワールド・アーカイブ Vol.1

■マルチバース

宇宙に関する最新の研究では、我々が住む宇宙は無限の広さをもっており、我々の観測の限界（事象の地平線）を超えた先にも、さまざまな可能性に満ちた宇宙が果てしなく広がっている、とされています。そうして、それらのことを、"我々の宇宙とは並行に存在する宇宙"という意味で「平行宇宙」とか「マルチバース」「メガバース」などと呼ぶのです。それらの宇宙の中には、我々の住む宇宙と全く同じ条件で生まれた宇宙も無数に含まれます。当然それらの中には我々と全く同じ人類が住む星があったり、さらには全く同じ歴史を経てきた惑星が存在していたりもします。

■秘密時空組織「G」

マルチバースの連結により、並行宇宙に住む人類は互いの存在を認知しました。そうして惑星グラディウスを盟主に一致団結、現在、全宇宙に一大勢力を形成しています。その安全保障を担当しているのが秘密時空組織Gとよばれるシステムです。「G」は単にバクテリアンから人類を守る戦闘集団ということでなく、いまだ彼らと接触せざる人類の住む世界をも含めて各人類の成長を見守り、それを妨げる要素を排除する「人類の守護者」ともいえる存在です。

■ライディングバイパー RV

人類を守る「G」の主力兵器がRV（ライディングバイパー）です。初代超時空戦闘機ビックバイパーからつらなる全環境戦闘兵器の最新の姿といえますが、一部技術としては失われている部分もあるといわれています。もちろん初代より進化している部分のほうが圧倒的に多く小型化は極限まで進んでいます。またRVにだけ備わっている機能としてバーストをはじめとするプラトニックパワーを利用する装備があります。

■プラトニックパワー

亜乃亜やエリューたち天使が戦闘時にライディングバイパー（RV）を操縦したり、RVの超兵装である「バースト」をコントロールするのに必要なスキル値のことをいいます。特に「バースト」は、通常は確率的に生じえない現象を強制的に発生させる（奇蹟を起こす）ことが可能であり、変幻自在の強敵バクテリアンと渡り合う際の切り札です。ですからこのスキルが高い天使ほどより戦場で活躍できるといえるでしょう。またこのパワーに関しては思春期前後の女性が高い発揮数値をほこるとされていますが、そのプロセスは完全には解明されておらずいまだ謎とされている部分も多いのです。

CHARACTER PROFILE

亜乃亜たちと共に我々の地球を守ってくれている「天使」エリュー・トロンだが、実は彼女はこの地球の人間ではない。エリュー・トロンは、この地球によく似ているが遠く離れた時空にある「惑星グラディウス」から、この世界にやってきた。我々の宇宙と平行に存在する無数の宇宙、総称して「メガバース」とも「マルチバース」とも呼ばれる。それら宇宙群のひとつに存在する地球そっくりの惑星が「グラディウス」である。

エリューはそのグラディウスにおいて、組織「G」で働く兄とともに暮らしていたが、3年前にその兄が、バクテリアンとの時空戦闘中に行方不明になってしまった。そのことを知ったエリューは、みずから組織「G」の天使候補に志願した。もちろん、たった一人の肉親である兄の足取りを追うためである。そうしてこの地球にやってきたのである。エリューの天使としての実力は、駆け出し天使である亜乃亜を遥かに凌ぐものだ。

数々の戦闘経験もあってか、ミッション(任務)達成率は天使たちの中でもずば抜けている。

だが、極まれにではあるが、戦闘中にコンセントレーションが乱れることがあり、そのことを彼女自身、非常に恐れている。

地球の日常ではエリューは聖グラディウス学園の生徒として暮らす。

寮生活を送っており、ルームメイトは亜乃亜。勉学はトップクラスだが、地球人とは若干感性がずれているため、クラスメイトの多くからは、ちょっと変わった子と思われている節があるようだ。

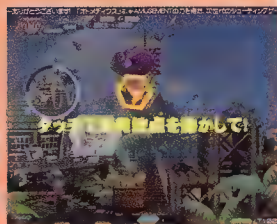
対空攻撃に特化した火力タイプ

エリュー・トロン

CV:下屋則子

ライディングバイパー(戦闘騎)
ロードブリティッシュ

D.バースト
スプレッドボム

惑星・グラディウスからやって来たエリューの戦闘騎は、『沙羅曼陀』に登場した僚機・ロードブリティッシュがモチーフの機体。その初期装備は、サイクロン&リップルレーザーと対空特化のレーザー重視型。D-バースト攻撃は、指定ポイント+オプション周囲を攻撃可能なダメージに優れたスプレッドボムだ。

パワーアップメーター Power Up	SPEED	T. MISSILE	C.LASER	RIPPLE	MULTIPLE	BURST
	スピード	ツインミサイル	サイクロンレーザー	リップル	マルチプル	バーストチャージ

CHARACTER PROFILE

亜乃亜やトロンといったオトメたちに混じって“男だてら”にRVを乗りこなすエモン・5(ファイブ)は、『エビスボシ』という惑星からこの地球にやってきた。その『エビスボシ』というのは、遥かかなたの平行宇宙に存在し、我々の地球と大きさも環境も住んでいる人類さえも全く同じなのだが、歴史の流れだけがすこしだけ違っているという世界なのである。その違っている点というのは、我々の過去にも存在した「江戸幕府」が現在も制度等を変えながらも存続しているということだ。

そんな世界で仲間と義賊を気取っていたエモンだが、あるとき世界を守る秘密組織「G」の戦いを目撃、その活躍に感激したエモンは自分もひとつ「天使」とやらになってやるかと故郷を後にこの地球にやってきたのである。

エモン・5は、戦闘においては、だれよりも前に出て行くことを華と思っている節があり、まわりの天使(特に亜乃亜)とは作戦やチームワーク等で衝突することもある。だが、エモンの戦いぶりとは、単に派手さを求めるということではなく、戦場では決して仲間を見捨てず、最後まで戦い抜くという男の矜持を併せ持っており、その点においては、他のメンバーも彼に対する信頼は高い。ちなみにバクテリアンとの戦闘に欠かせない超兵器RVの起動には特殊能力であるプラトニックパワーが必要と考えられている。だがプラトニックパワーとは女性に顕著なパワーであり、男性ではその能力が数段劣るとされており、なぜ彼だけがオトメたちにまじってRVを自在に扱えるのかは謎とされている。

ユニークだが戦略性の高いタイプ

エモン・5(ファイブ)

CV:浪川大輔

ライディングバイパー(戦闘騎)
クセルバイパー

D.バースト
マクロビーム

唯一の男性キャラ・エモンは、オリジナルの戦闘騎・クセル=バイパーに搭乗 初期装備に独創的な兵装が多く、再選択で間隔を調整可能なF.オプションは必見! 早い段階から装着可能なため、ビギナー向けの機体ともいえる また、D バースト攻撃は正面への大口径ビームで、これもオプション間隔が調整できる

パワーアップメーター Power Up	SPEED	F.TORPEDO	F-OPTION	TAIL GUN	T.LASER	BURST
	スピード	フライングトーピドー	フォーメーションオプション	テイルガン	ツインレーザー	バーストチャージ

基本システムや二名の HEROたちの技を一挙公開!!

戦国BASARA® X CROSS

戦国バサラ ®X（クロス）

戦国BASARA®X（クロス）
■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■稼働時期：2007年冬予定
■使用基板：システム246／システム256（246機能のみ）

Text:パチ

今月は『戦国 BASARA X』の基本システム紹介と、AM ショーバージョンで新たに登場した豊臣 秀吉、本多 忠勝の必殺技一覧や、プレイインプレッションなど盛りだくさんの内容をお届けする。

戦国BASARA Xの核となるシステムを紹介!!

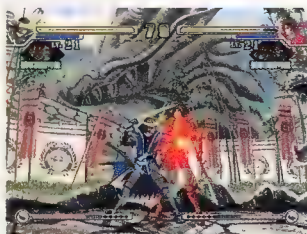
多彩なシステム群

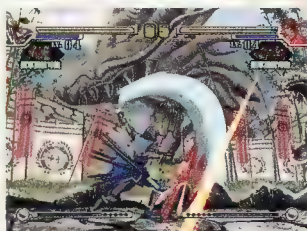
『戦国 BASARA X』にはチェーンコンボやエリアル攻撃、吹き飛ばし攻撃などの攻撃系システムから、ジャストディフェンス、パーフェクトガードといった防御系システムまで、数々のシステムが用意されている。そのため、さまざまな動きができる自由度の高いゲーム性といえるだろう。

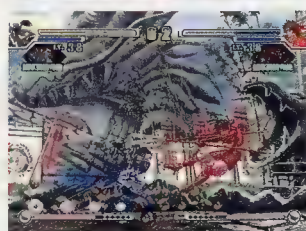
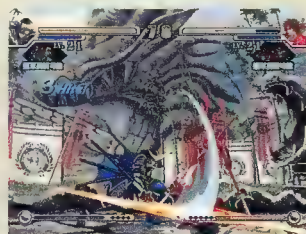
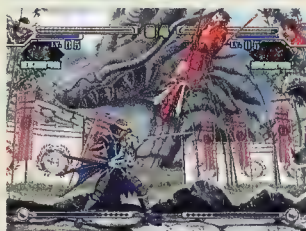
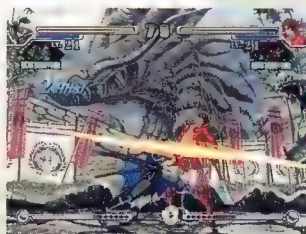
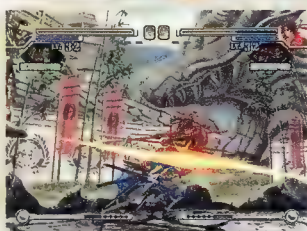
ステージを縦横無尽に動き、熱いバトルを繰り広げられる。

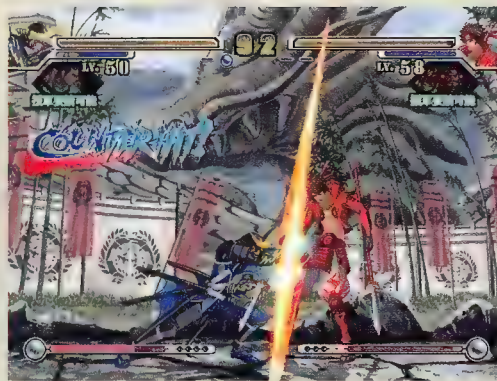
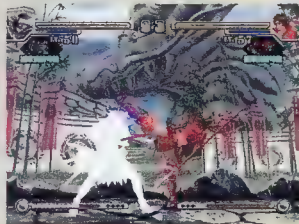
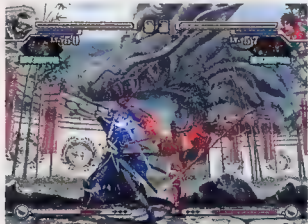
チェーンコンボ	通常技がヒット or ガード中に任意のボタン
エリアル攻撃	⬇+中+強 同時押し
吹き飛ばし攻撃	中+強 同時押し
ガードキャンセル攻撃	（ガード中に）➡+中+強 同時押し
パーフェクトガード	⬅+弱+中 同時押し
ジャストディフェンス	相手の攻撃を寸前でガード
一撃BASARA技発動準備	（一撃ゲージ点滅中に）弱+中+強 同時押し

チェーンコンボ

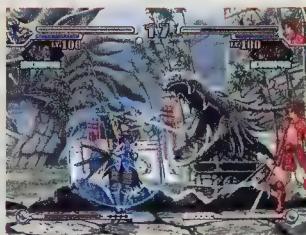
弱→中→強〜と、特定の順番でボタンを押すと、各攻撃をキャンセルして次の攻撃に移行できる。チェーンコンボは、立ち、しゃがみ、ジャンプ中と、すべての通常技に対応しているので、連続技を作るのも簡単だ。

エリアル攻撃

空中に打ち上げる攻撃を出す。ヒット後は相手を空中に打ち上げ、レバー⬆でジャンプして追撃を決められる。このジャンプ中の攻撃は特殊で、同じ技を何度も出したり、ジャンプキャンセルなども可能だ。

吹き飛ばし攻撃

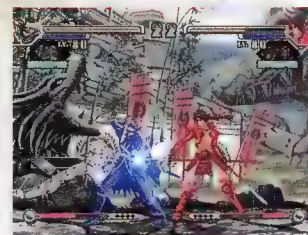
横に吹き飛ばす攻撃を出す。ヒット時にレバーを前に入れると、専用のダッシュで追いかけ、そこに追撃を決められる。チェーンコンボからも組み込めるが、連続ヒットはしない模様。援軍との組み合わせ次第か？

ガードキャンセル攻撃

BASARAゲージを1本消費する行動で、ガード硬直をキャンセルして専用の反撃技を出す。ダメージは少なく、ヒット時ものけぞるだけだが、守勢から攻勢へと転じられるため、強力なシステムといえる。

BASARAゲージを1本使ってしまうので、使いどころを考える必要はある。だが、流れを変えられるので積極的に使うことになりそうだ。

パーフェクトガード

パーフェクトガード中はBASARAゲージを徐々に消費し、攻撃をガードするとゲージが大きく減少する。空中ガード不能攻撃のガード可能化、必殺技などの削りダメージの無効化、体力ゲージの青い部分の回復、ガード時のノックバック増大がメリットだ。

ジャストディフェンス

相手の攻撃を受ける直前にガードすると発動。通常ガードに比べてガード硬直が少なく、ノックバックも少なくなるので、反撃を狙いやすい状況を作れるのが特徴。

また、ガードゲージが減らない、通常ガードよりもBASARAゲージが上昇するといった利点もある。

BASARAゲージと一撃ゲージ

BASARAゲージは攻撃を当てたり、ガードすることで上昇。ゲージが1本分たまるとオレンジ色の玉がストックされ、最大5個までストック可能。BASARA技、ガードキャンセル攻撃の使用でゲージが減少。一撃ゲージは攻撃を当てると徐々に赤くなり、MAXになると点滅する。

一撃BASARA発動準備

一撃ゲージが赤く明滅したMAX状態のときに、弱+中+強ボタン同時押しで、一撃BASARA発動状態になる。発動準備中はキャラの体が一定時間点滅状態になり、その間は一撃BASARA技が発動可能となる。なお、一撃BASARA技は1試合に1回しか使用できないので、狙いどころが重要だ。

一撃ゲージは攻撃を当てるなどで増加。

一撃ゲージMAX時はゲージが点滅。

点滅中に弱+中+強ボタン同時押しで発動。

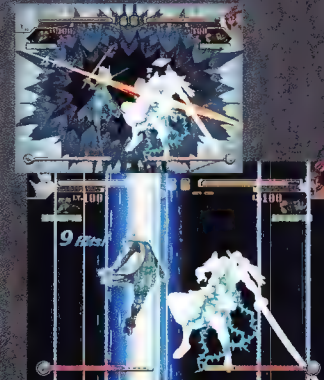
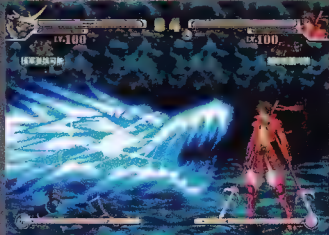
これまでに紹介した武将の一撃BASARA技を公開!!

一撃BASARA技には『戦国BASARA』シリーズにふさわしい、ド派手な演出が入っている。ここでは、先月までに登場した、4人の武将の一撃BASARA技の演出の一部を紹介。しっかりと目に焼き付けておこう!!

真田幸村
熱血!大噴火!(ねっけつ!たいふんか!)

伊達政宗
HELL END DRAGON(ヘル エンド ドラゴン)

前田慶次
祭りだ!ワッショイ!(まつりだ!わっしょい!)

上杉謙信
神域(しんいき)

格闘ゲームには必須の存在

裂界武帝 豊臣秀吉

キャラの特性

武器を持たず、己の肉体のみで闘うキャラ。巨体を活かした攻撃は素手でも十分にリーチが長いが、チェーンコンボを持たず、固有技は投げ技ばかりとクセが強い。接近戦で強さを発揮する投げキャラだ。

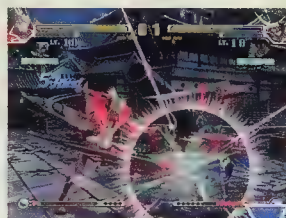
リーチの長い通常技を持つが、チェーンコンボが無いという欠点がある。

伝衝裂鬼（でんこうれっき）

相手を地面にこすりつけながら走り、上空へと放り投げる技。投げた後は天地葬送で追撃を決められる。

威風万丈（いふうばんじょう）

目の前に巨大な気の塊を作り出す技。ボタン押しっぱなしでタメが可能。飛び道具を跳ね返す性能を持つ。

破邪衝天（はじゃしょうてん）

連続パンチを出す技。技中に強ボタンを押すと、フィニッシュ攻撃を繰り出し、ダウンを奪う。

灰塵乱渦（かいじんらんか）

高速突進し、相手に接触で投げに移行。突進中はスーパーアーマー状態だ。

天地葬送（てんちそうそう）

空中の相手をつかむ投げ技。つかみ後は地面にたたき付ける。たたき付け後は相手が地面にめり込むので、追撃が可能。

BASARA技 金剛破滅（こんごうはめつ）

強烈なアッパーを繰り出し、相手を強制的に気絶状態にする。気絶後は秀吉が一定距離前進し、相手に接触すると追撃を決められる。

BASARA技 猿舞豪把（えんぶごうは）

BASARAゲージを消費する投げ技。投げ成立後に弱、中、強のボタンをタイミングよく押すと、最大3回まで投げ技に分岐する。

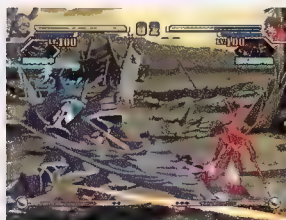
BASARA技 覇道天唱（はどうてんしょう）

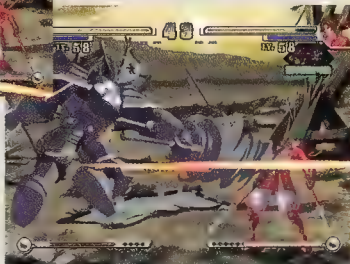
インプレッション

チェーンコンボが無いので、リーチの長い通常技で徐々に距離を詰めていき、投げ技コンボで大ダメージ、といった流れで闘うのが王道パターンになりそう。

動きもそれほど遅くなく、打撃技もそれなりに充実しているので、動ける投げキャラとして戦えるように見えた。

また、最大のウリは投げコンボ。伝衝裂鬼→天地葬送→エリアル攻撃の連続技は見た目、減りともにそう快感が高い。

パワーキャラ二人を大公開!!

戦国最強 本多忠勝

立ち中の２発目。下段攻撃かつヒット時はダウンを奪うように。けん制に役立ちそうだ。

圧巻のリーチを誇るジャンプ中。空対空に見えるものの、技の出はかなり遅い。

援護形態
えんごけいたい

援護形態は援軍アタックで使用。レベルの上昇によって、レーザーを出す兵器の数が変化する。

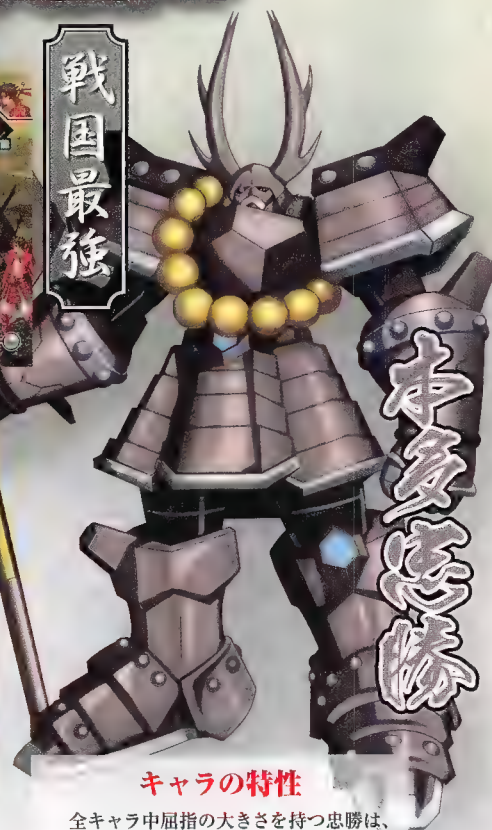
攻撃形態：通常弾
こうげきけいたい：つうじょうだん

二つの弾を放物線上に飛ばす。援軍到着後に出すと、ロックオンサイトが出現し、ロックオンで性能が変化。

攻撃形態：時限弾
こうげきけいたい：じげんだん

攻撃形態：通常弾と同じく、放物線を描いて飛ぶ。地面に着弾した後は、一定時間経過してから爆発する。

攻撃形態：浮遊機雷
こうげきけいたい：ふゆうきらい

援軍到着後に使用可能。浮遊機雷は一定時間停滞し、相手が触れるとダメージになる。

キャラの特性

全キャラ中屈指の大きさを持つ忠勝は、ほかのキャラとは全く別の性能を持つクセの強さが特徴。攻撃は遅いもののスーパーアーマー状態だったり、援軍を呼べるかどうかで技の性能が変化したりするぞ。

飛行形態
ひこうけいたい

援軍到着後に使用可能で一定時間、ホバリング状態で空を飛ぶ。飛行中は空中ダッシュや攻撃を出すことが可能。

削岩直下
さくがんちょっか

真下に向かって落下しつつ攻撃する多段技。飛行状態からの奇襲などに使いやすい。

BASARA技 突進形態
とっしんけいたい

槍を巨大なドリルのように高速回転させ、突進するBASARA技。攻撃発生がこの上無く遅いという難点を持つが、ヒット時のダメージが高く、ガードされてもガードゲージを大きく削る。

BASARA技 電磁形態
でんじけいたい

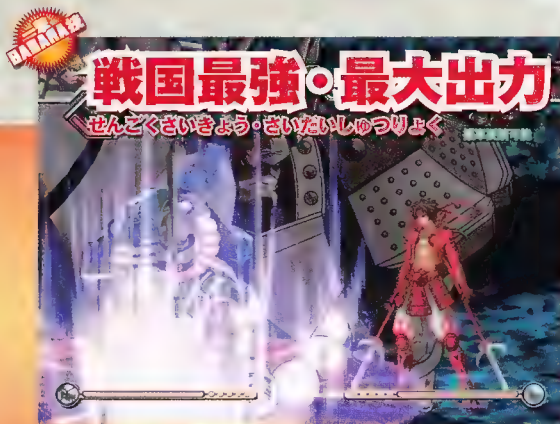
巨大な電磁球を発生させ、近距離の敵を攻撃するBASARA技。また、発生中は相手を引き寄せる効果を持つ。スーパーアーマー状態だが攻撃発動までの動作が遅いのが弱点か。

BASARA技 戦国最強・最大出力
せんごくさいきょう・さいだいしゅつりょく

インプレッション

攻撃時はスーパーアーマー状態だが、技の振りが全体的に遅いのが特徴。

また、援軍が到着すると使える飛び道具が増えたり、性能が変化したので、援軍を呼ぶことが重要なキャラだろう。

今回、ロケーションテストでは援軍の徳川家康が忍者にさらわれてしまい、それ以降援軍が呼べないという状態が発生した。これらを見る限り、本多忠勝は援軍が居る状態で闘うことがキモになりそうだ。（パチ）

戦国BASARA2 英雄外伝 HEROES

新たなBASARA……、その名は英雄外伝(HEROES)

戦国BASARA2 英雄外伝(HEROS)	
■メーカー	：カプコン
■ジャンル	：スタイリッシュ英雄(HERO)アクション
■発売日	：2007年11月29日
■価格	：5,480円(税込)
■対応ハード	：PlayStation 2／Wii

PS2で人気を博している、『戦国BASARA』シリーズの最新作が登場!! この新作には、『戦国BASARA X』でプレイヤーキャラや援軍として現れる人物も登場する。彼らの勇姿を見て、『戦国BASARA X』への期待を膨らまそう!

あの人気武将たちもついに登場!!

お市

声：能登麻美子

魔王・織田信長の妹で、浅井長政の妻。兄と同じ魔の血が流れているという罪深さに怯えている。自らを追い詰める自虐的な性格で、その考えに固執することがある。その妖しい美しさに惑わされる者は後を絶たない。

幻妖言惑

浅井長政

声：辻谷耕史

近江・浅井家の当主であり、妻は織田信長の妹・お市。非常にプライドが高く、信じるものは自らの正義のみと偏った人物。己の身すらを省みないところがある。戦国の世にはびこる巨大な悪に立ち向かうため、織田信長に反旗を翻した。

信義不倒

片倉小十郎

声：森川智之

伊達政宗が背中を預ける唯一の人物。己を抑えて政宗を立てる、伊達軍の縁の下の力持ち。どんな役目でもこなすことが自分の役目だと考えている。剣の腕は達人の域にあり、好戦的な一面も見られる。

仁吼義侠

松永久秀

声：藤原啓治

欲望を満たすためにほかをつぶすことをいともしない男。その半面、非常に知的な人物である。『HEROES』で初登場の松永久秀は、NPC武将としてプレイヤーの前に立ちはだかる。火薬を使った技で襲い掛かってくるぞ。

天我独尊

松永久秀が行く手を阻む!

個性豊かなアイツらも参戦!!

東照権現

徳川家康

声：大川透

葵の紋を背負って立つ、土壇場に強い楽天家。己の未熟さを重々承知しながらも、平和を夢見て天下統一を目指す。戦国最強・本多忠勝を部下に持つ。『HEROES』でついにプレイヤーキャラになった家康は、相変わらず忠勝頼りだ。

老成剛毅

北条氏政

声：宮澤正

先祖代々伝わる小田原城を守る北条家当主。氏政の代になって傾きかけた北条家の威光に気付きつつも認められず、過去の栄光にすがりつく。面目を保つために、風魔 小太郎などの傭兵を雇っている。

虚張声勢

今川義元

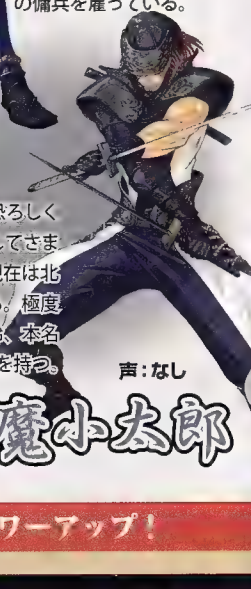
声：塩屋浩三

雅な生活を信条とする今川家当主。流行の最先端を行くものとして天下統一を目指す。派手好き、気分屋、見栄っ張りのため、部下からの信用はやや薄い。

疾風翔慟

風魔小太郎

声：なし

伝説とも呼ばれる恐ろしく腕の立つ忍。傭兵としてさまざまな戦場に現れ、現在は北条氏政に雇われている。極度に無口で、出生、年齢、本名に至るまで、多くの謎を持つ。

信財成皇

本願寺顕如

声：辻親八

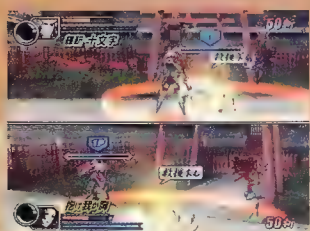
本願寺総本山をまとめ、金と筋肉を愛する豪快豪傑な僧。自らの教え、「金は純金・体脂肪率は零」を守り、部下の僧とともに朝の走り込みと腹筋運動を欠かさない。

演出もさらにパワーアップ!

『戦国BASARA 2』とは演出が大きく変わる『戦国BASARA 2 英雄外伝（HEROES）』。各武将のグラフィックや演出が変わっているほか、新たにアニメーションムービーも追加されている。そのスタイリッシュな演出には期待せずにいられないっ!!

気になる新モード、ココが熱いぞ！ HEROES

2人強力プレイが可能

前作までは一人でしかプレイできなかったが、『HEROES』からは天下統一モードで二人協力プレイが可能。片方のプレイヤーの体力が無くなっても、相方がそばに寄ると体力が回復し、合戦に復帰できるぞ。

対戦モードも充実

『戦国BASARA 2 英雄外伝（HEROES）』独自のモードとして、新たに「対戦モード」が登場する。

種目は全部で８種、二人で対戦したり、CPUを相手に練習したり、ハンディキャップの有無などさまざまな設定が可能となっている。

１対１の真剣勝負をする「最強決定戦」。時間の限りダルマをたたき、得点勝負をする「達磨叩き戦」。ライバルを倒して超人魂（ちょうじんだま）を奪い合う四つ巴のバトルロイヤル「超人魂争奪戦」など、さまざまなジャンルの勝負ができるぞ。

最強決定戦

生存競争戦

超人魂争奪戦

達磨叩き戦

鉄拳™ TEKKEN 6

稼働が待ち望まれる期待の新作『鉄拳６』が、９月中旬に開催された「第45回アミューズメントマシンショー」に登場！ 前回のロケテスト版からさらに進化した、最新の『鉄拳６』情報を見逃すな!!

Text:タケヤマ

鉄拳6
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：対戦格闘ゲーム
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発 売 日：2007年11月予定
■使用基板：――

稼働の日は近い!! JAMMAショー出展ver.詳細リポート！

レイジシステム

『鉄拳6』からの新要素、「レイジシステム」。キャラクターの体力が残りわずかになると発動し、攻撃力が一気に上昇！ 今までは絶望的だった「相手に体力を大幅リードされた状況」でも、一発逆転を狙うことができるようになっている。体力をリードしている側も気が抜けない、緊張感溢れる闘いを演出してくれるシステムだ。発動時には効果音があり、体力ゲージが赤く点滅。レイジ状態では技の軌跡に赤い残像が付くようになった。

impression

ロケテストver.よりレイジ発動時の見た目が格好良くなっていた。発動時には効果音が鳴るのが、分かりやすくて良かった。

投げ技1回でK.O.されるほどギリギリの体力にならないと発動しないようになっていたので、完成版ではこれがどうなっているか気になるところ。いずれにせよ、『鉄拳6』は「勝負強さ」が重要なゲームになりそう!?

アイテム技

カスタマイズで特定のアイテムを装備することによって使うことができるのが、アイテム技。あまり実用的でない「お笑い技」ばかりだが、その見た目はどれも個性的で、思わず使ってみたくなる技がそろっている。「AMショー」でも好評だった要素の一つ。

クリスティーのアイテム技は、両手を上げてポーズを取るいうもの。一種の挑発のような技だろうか？（左上）

ワンは、ダウン状態から、某キョ○シーのような体勢で起き上がることができる。攻撃判定が無く、起き上がった後は無防備な状態が続くので、完全なお笑い技といっていいだろう。（上）

マードックは、こん棒をおおきく振りかぶってから、こん身の一撃を繰り出すことが可能。発生は遅いがガード不能技なので、実戦で当てることも不可能ではなさそうだ。（左）

空中コンボが一変する衝撃の変化

たたき付けからのバウンド!!

「AMショーver.」での最も大きな変更点だったのは、たたき付けからのバウンドコンボ（仮）というシステムが追加されていたこと。これは、「一部のたたき付け系の技でコンボを締めたときに相手がバウンドし、一定時間受け身が取れなくなる」というもの。これを利用すれば、今までとは全く違ったコンボを決めることができる。

「ショーver.」では、バウンドしている時間がかなり長めに設定されていたので、たたき付け後に前ダッシュをしてから発生の遅い技を出しても、簡単に拾い直すことができるほどだった。

impression

まさにコンボ革命。とにかく、「面白いようにコンボが決まる」というのが第一印象で、コンボを決めるのが楽しい！「ショーver.」では、すさまじい減りのコンボがバシバシ決まっていて、終始驚きっぱなしでした。現在判明している「鉄拳6」のシステムの中では、最も対戦バランスに影響を及ぼすものでしょう。「バウンド誘発技やバウンド後のダメージ補正の調整などは、現在、試行錯誤の最中」とのことでした。

写真では、カズヤの六腑凶襲拳([illegible])でたたき付け→バウンド中に雷神拳([illegible])のコンボを決めている。バウンド後は、ダメージの高い技を2〜3発決めるのが基本になりそうだ。

下段さばき

下段さばき後は、相手のやられ判定が地上ではなく、空中（！）に変更されていた。下段さばきが成功した後に発生の早い技を出すと空中ヒットするので、そこからコンボを決めることができる。それに伴い、さばき成功後の有利時間も長くなっている。

『鉄拳3』〜『DR』と長年続いてきたシステムの変更だけに最初は戸惑うかもしれないが、反撃が確定する場面であることに変わりはない。冷静にコンボを決めよう。

impression

下段さばき後に浮かせ技を決める必要が無くなったので、「下段さばきを決めたのに、確定する浮かせ技が無い」というキャラが居なくなったのが大きい。キャラごとの「下段さばきのリターン」が平等に近付き、コンボを決められないというイライラも解消される、一石二鳥の調整案に納得。反撃方法が分かりやすいので、初心者にも優しいシステムですね。

ステージ移動

一部の[illegible]衝撃を与えることで破壊すると、両キャラクターが下の階層へ落下。全く違うステージでの闘いが楽しめる。

impression

たたき付けからのバウンドコンボ（仮）が導入されたことで、壁際でもたたき付け系の技を狙うことが増えました。けれど、ステージ破壊ができる場所でたたき付け系の技を使うと下に落ちてしまうので、それを判断してコンボを変える必要がありそうですね。

レイジ状態になって「コンボを決めて逆転だ！」って場面で下に落ちると、相当悔しそう（笑）。

キングとシャオユウは、アイテム技で特殊な投げを出すことができる。キングはオクトパスホールド、シャオユウは相手に飛びつき、顔をひっかく投げを出せる。（左上キング、右下シャオユウ）

アンナのアイテム技は、投げキッスをしてから、ハイヒールを飛ばす打撃技。家庭用『鉄拳5』で、アンナのエクストラコスチュームをデザインした永野護氏のアイデアが再現されている。（右上）

ブルースは、スタートボタンを押すごとに、かわいいヒヨコを呼び出せる。何匹出現させられるか、挑戦してみよう。（真ん中上）

BOB ボブ

ついにその格闘スタイルの全容が明らかになったボブ。極めて難しい肉体改造の末に手に入れたという「パーフェクトな肉体」から繰り出される技とは、一体!?

まず、ボブは体重が重いだけでなく、身長が高いのでリーチが長い。そしてその体格に似合わず、動きは非常にスピーディー。全身の力を使って飛び跳ねたり、地面に手をついてトリッキーな蹴りを繰り出したり、お腹を使って相手を吹き飛ばしたり……というような派手な動きで、画面中をところ狭しと動き回るといったイメージだ。

中でも目を引いたのは、俗にいう「風神ステップ」(⇨☆⇩⬊)の存在。ボブがステップを繰り返しながら高速で移動するさまは、今までの格闘ゲームには無かったインパクトを与えてくれた。また、ステップからは、固有の下段攻撃や中段攻撃を出せる。技性能によっては、ステップを中心とした「三島家」のような戦術も可能だろう。それ以外にも、しゃがみ状態に固有のモーションがついていたり、特殊な移動技を持っていたりと、とにかく個性が強いボブ。自由に動かせる日が来るのが待ち遠しい。(タケヤマ)

JAMMAショーver. ボブ インスト技表

技名	コマンド
ファストブレイク	1,2,1+2
グラトニーバイツ	⇩1,2
クロスブッチャー	立ち途中に1,2
クラッカージャック	⬁1+2,1+2
トルネードミキサー	⇩4,3,4
フライングカスク	⬁1+2

かつて無く動ける巨漢、華麗に参戦!

判明した四人の新キャラクター

LEO レオ

その意志、その技、鋼の如し!

その華奢な体に反して、パワフルな打撃技を次々と繰り出していくレオ。八極拳の真髄を極めたレオが全身全霊の力を込めて放つ一撃は、大地を震わす破壊力を秘めている。

レオの特徴は、上・中段のコンビネーションの豊富さ。コンビネーションの中には、途中で構えに移行するものがあり、構えからはさらに固有技の中・下段攻撃などで攻めていくことができる。手数の多さで相手を圧倒するのが好きなプレイヤーにオススメだ。とはいっても、手数で押すだけが能ではない。八極拳らしく、激しく踏み込んでから放たれる技の威力は、まさに一撃必殺。全体的にクセの強い技が少なく、バランスが良い、スタンダードなタイプのキャラクターとなっている。(タケヤマ)

JAMMAショーver. レオ インスト技表

技名	コマンド
双翼転身揺膀撃(そうよくてんしんようこうこげき)	⇦1,2,1+2
背折靠(はいせっこう)	⇨1+2
金鶏独立(きんけいどくりつ)	⇨4
白蛇推窓(はくじゃすいそう)	金鶏中に1,2
仆歩(ぼくほ)	⇩1+2
翻襴錘(はんらんすい)	仆歩中に2

MIGUEL

JAMMAショーver. ミゲル インスト技表

技名	コマンド
アップ・ストローク	1,2,4
ラウドアッパーコンボ	⇨➡2,1
ダブルチョーキング~サヴェッジスタンス	⬁1,1➡
チョークダウン	サヴェッジスタンス中に⇦1,2
バッキング	しゃがみ状態で⬁2
エキサイター	⬁1+2

街のゴロツキといった風体のミゲルは、「ただただ力任せに相手をぶっ飛ばす」、俗にいう喧嘩殺法を武器に闘う。破壊力に優れた大振りな技を豊富に持つ分、連係技は少なめなようだ。相手を惑わせにくい、ストレートで分かりやすいキャラといえるだろう。

AMショーver.でのキャラ性能だが、使いやすい浮かし技と簡単で高威力の空中コンボを併せ持つ、見た目通りのパワーキャラとなっていた。特殊操作が少ないので、『鉄拳6』から始めるビギナーにもオススメできそうだ。(ハメコ。)

突発アンケート企画！

ボブに寄せられまくる期待の数々

登場してからわずかの期間しかたっていないにもかかわらず、早くも人気が爆発しているボブ。彼に寄せられている期待の数々について、小誌ライターがさまざまなプレイヤーに話を聞いてみた。一部分ではあるが紹介していこう。

「一目見たときから、メインキャラにしようと心に決めていました」（神奈川県：Kさん）
「ぜひとも、ボブ限定の3on3大会を開いてほしいです」（埼玉県：Jさん）
「アイテム技はピザカッターでお願いします」（東京都：Yさん）
「体重80kg以下の人間は、ボブの使用を禁ずる」（神奈川県：Gさん）
「コーラとハンバーガーを食べて、体力が回復する技を付けてほしい。」（千葉県：Rさん）
「カスタマイズでメガネ、アニメTシャツ、リュックサックの秋葉原ファッションを作ってほしい」（鳥取県：Nさん）
「最速ボブ神拳希望」（神奈川県：Yさん）
「韓国人がボブでステステ……来年の闘劇壇上は、ボブで埋め尽くされることになるでしょう」（千葉県：Kさん）
「『ボブのテニス』、『ボブゴルフ』など、ボブの人気を利用した、さまざまなゲームの開発が期待できますね」（海外：Wさん）

特殊ステップ中は、相手を高く浮かせる浮かせ技。特殊ステップからの下段攻撃と二択にしていけそうだ。

しゃがみ状態は、かなり特殊な姿勢になっている。こういったモーション一つとっても、ボブの個性が光る。

パ、パーフェクト……！

独自に編み出した格闘スタイル「フリースタイル空手」を操るボブは、相手の意表を突くような攻撃を得意とする。想定外の間合いから相手をとらえるトリッキーな技はどれもよどみなく、巨漢の動きとは思えないほどスピーディーだ。連続技で相手を攻め立てていくというよりは、そのリーチの長さを生かした「蝶のように（？）舞い、蜂のように刺す」ヒットアンドアウェイの闘い方が基本となってくるのではないだろうか。

また、気になるのはそのやられ判定の大きさ。その大きく出たお腹を見れば、「ダウン状態のやられ判定が大きく、通常キャラよりも追い打ちをくらいやすい」というのは容易に想像できる。空中コンボに関しても、通常キャラクターとは違うものを決められてしまう可能性が高いだろう。こういった面から考えても、ボブはかなり特殊な位置付けのキャラクターとなりそうだ。

それぞれの強烈な個性に酔え!!

ミゲル

剛腕無頼！

ZAFINA ザフィーナ

3種の構えで妖しく舞え！

JAMMAショーver. ザフィーナ インスト技表

技名	コマンド
モードタランチュラ	⇩
タランチュラスティング	モードタランチュラ中に
モードスケアクロウ	
スケアクロウスイープ	モードスケアクロウ中に
モードマンティス	⇩
マンティスサイス	モードマンティス中に

すべての技が妖しいモーションなので、一癖あるキャラを使い人にはオススメ。三つの構えから繰り出される技はどれも対戦相手を困惑させるのに十分だったぞ。モードタランチュラとモードマンティスはどちらも体勢が低くなるので、困ったら構えるだけで相手はかなり闘いにくそうだった。とはいえ、次の動きが全く予想できないので、むしろ相手より自分の方が混乱してしまうことが多かったが……（笑）。（垂れ）

アルカディア『鉄拳6』攻略ライターキャラクターインプレッション

9月13日～15日に幕張メッセで開催されたAMショーに、鉄拳担当ライター総勢7名で参加してきたぞ！　前回ロケテからの待ちに待った『鉄拳6』のプレイ、加えて新キャラのボブの登場とあって、全員時間を忘れて夢中になっていたぞ。

ハメコ。

鉄拳に関する豊富な知識を武器に理論的な攻略をするIQライター。

まず一言。「今作のリリのかわいさは異常」。某連邦軍の制服（セ○ラさん仕様）があったりと、カスタマイズ要素もマジでガチ。担当キャラが多過ぎるせいもあって、各キャラの性能について話し始めるとキリが無いので全体的な感想になるけど、キャラに圧倒的な存在感を与える美麗グラフィック、重たさが壮快感を引き上げるSE、よりビビッドでマンガ的表現となった画面エフェクト、そして変わらぬレスポンスと、「動かしてるだけで楽しい」という鉄拳の原則、その進化を如実に感じました。

タケヤマ

そのセコいスタイルは韓国でも評判。拍手よりも勝利をあなたに。

自分がさわったキャラクターの中で、特に面白く感じたのはヨシミツ！　刀をしまった状態で闘うことができるのが斬新でした。この状態だと、卍蜻蛉（[illegible]）を出すと地面に落ちてしまったり、華厳（しゃがみ中に[illegible]）がガードされてしまったりと、いろいろな技に変化が現れるのが面白かった。逆に、刀をしまった状態の方が強くなる技もある様子。ヨシミツには元祖トリッキー系のキャラとして期待しているので、こういった面白い要素が増えるのはうれしいですね。

垂れ

ワンを中心に人口の少ないキャラを多く担当するいぶし銀のライター。

機敏な肥満「ボブ」を見てまず一目惚れ！　即座にプレイしてみたらなんと風神ステップを持ってて驚いた。でも個人的にはボブより、三つの構えが妖し過ぎるザフィーナに心を奪われたかな。新システムも追加されていて、中でもバウンドコンボはかなり面白いと感じた。倍近くのダメージが入ってるはずなのに減りは今までと変わらない……ってことは、あれ？　体力ゲージが2倍になったのかな？　とりあえずこれからの[illegible]に期待大ッス！

ユウ

初心者でも実践可能な、堅実な攻略を得意とする闘劇'06覇者。

軽く触った感じだけど、フェン、リー、ブライアンはバウンドコンボ、下段さばき後の空中判定状態などシステムの恩恵を存分に生かせていて、パワーアップしている印象を受けました。フェンの万能さは健在で、ブライアンには使い勝手が良さそうな中段技が数種追加。リーもヒットマンスタイルからの固有技の性能が変わっていて、動かしていてかなり面白かった!!　そして何より、各キャラバウンドを取り入れたコンボが格好良過ぎ（笑）。本稼動が待ちきれないー!!

ミスター

ファラン神として有名な、口数少ない頼りになるアニキだ。

やってきました『鉄拳6』。主にファランをプレイ。フラミンゴ中の技とフラミンゴへの移行技が増え、連係のバリエーションが広がったようだ。それによりファラン本来の細かい連係で攻め続けるというスタイルが進化したのはうれしい限り。また空中コンボに関しては、ファランはもともとたたき付けで締めるコンボが多かったため、バウンドコンボの恩恵を存分に生かせそうだ。左右どちらの構えで空中コンボを締めるのか、どの技で拾うのかなど、妄想が尽きません。

山田

フレームより空気読み。自由ほんぽうな山田ワールドを誌面で披露。

新要素バウンドコンボにより、プレッシャーを増した風神拳（[illegible]）を主軸に闘う三島家は、今回も間違い無くトップを狙える位置に居ると感じた。無双連拳（[illegible]）が空中コンボに移行できなくなったヘイハチは、風神拳の打ち込み必須。カズヤは強化点が多く期待できる。豪快にプロレスど真ん中を突き進むキングは、相変わらずプレイヤー次第でさまざまなスタイルに進化する。魅せ付けるプロレス「愛」！　カスタマイズもヤバいし、やる気沸騰中だぜ!!

KEN

フレームを熟考した安定した立ち回りを提供してくれるライター。

新システム、新キャラクター、新技、既存システムのブラッシュアップと見どころ満載の『鉄拳6』。中でもアイテム技や新たに作り直された技モーションには、スタッフの並々ならぬ「見映え」へのこだわりを感じたぞ。個人的にツボだったのはレイヴンのモータルエルボー（[illegible]）。ヒット時に相手を突き抜けていくさまは、まるで残○拳（笑）。新しい要素だけにとどまらない作り込みにはワクテカせざるをえない！

リュウケイ

独自の着眼点と人一倍のやり込みで一歩先の攻略を展開するぞ。

モーションが一新され、より中国拳法らしくなったロウ。接近戦メインのキャラだが、細かい下段攻撃が追加されプレッシャーがかけやすくなり、さらに強力な攻めが展開できそうだ。各種ステータス技や強力な投げ技も今までと同じ感覚で使えたぞ。多彩な連係で攻め立てるブルースは、さらにコンビネーションに磨きがかかっていた。新派生や新技が追加され、中・下段攻撃による二択はもちろん、派生を出すか出さないかという闘い方ができそうだ。もちろん強力な単発技も健在だ！

中段蹴りから両手を振り下ろすようなモーションに派生する新技。空中の相手に当てると2発目で新しいたたき付けモーションになり、さらに追撃することが可能だ。

鉄拳界屈指のコンボダメージを誇るキングの[illegible]が、ついに固有モーションに！　膝で相手を強烈に突き上げる、レスラーらしさ全開の技となっているぞ。対戦相手のガードをこじ開けてやれ!!

前作から

アーマーキングは弱点だった「リーチの長い中段攻撃」をついに手に入れた模様。さらに、タロスカッターから中段蹴りの派生があったり、水面刈りから空中コンボに移行できたりと、下段攻撃もさらに強力に。

垂れ的雑感　JAMMAショー出展ver.をさわってみてどうだった？

実際プレイしてみると、やはりワイドスクリーンで対戦する鉄拳は大迫力の一言！　プレイ中は画面の中の世界に引き込まれてしまうせいか、違和感は特に感じられなかったが、待ち時間に人のプレイを見て驚愕した。そこにはまさに映画のワンシーンを見ているかのような幻想的な世界が背景に広がっていたからだ。思わず興奮して鳥肌が立ってしまうほどだったぞ。

前回のロケテストでは動きが重い、モッサリ感があるといった意見が出ていたが、今回はそれを全く感じなかったことにも驚いた。シェーダーを一新することによって背景にキャラクターが溶け込んでいたのを解消し、その問題を解決したらしい。……ってよく分かんないけどお見事！（笑）

開発側に今回出展された『鉄拳6』の完成度を伺ったところ、基本の軸ができ上がった程度という言葉をもらった。つまりバウンドコンボ、レイジシステム、ステージ破壊といったプレイヤー全員が気になっている新システムを始め、個々の固有技についてもこれからまだまだ調整がされていくということだ。

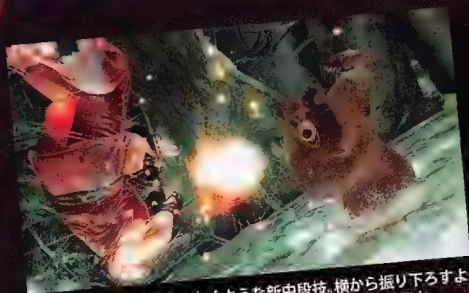
これからさらなる新システムの追加すらも考えられ得る『鉄拳6』。さらに進化した「鉄拳」の稼働が今から待ち遠しいと感じるショーだったぞ!!

今作では固有のヒットエフェクトがさらに派手に。アンナのヒットエフェクトはハートマーク♡（右）
こちらは強力な浮かし技のステップインアッパー（⇘3）だろうか。前作での主力技は健在な様子だ。（下）

ニーナにとって悩みの種だった「しゃがみ状態からリーチが長く威力もある」技が追加！少し距離があるときに、上段攻撃をスカした場面や確定反撃などに使っていけそうな技だ。また単発止めも展開が速いので、攻めの起点としてもいけそうだ。

は全キャラクターが参戦！

ワンのアイテム技はキ○ンシー起き上がり。ラウンドを取られたときにも出せるとしたら使い勝手はかなりいい!?

ワンに待望の横方向に判定の強い中段回し蹴りが追加。写真からは相手の壁やられ・強を確認でき、従来の立ち回りの戦術はガラリと変わりそうだ！

クマならではの爪で引っかくような新中段技。横から振り下ろすようなモーションのため、待望の横に強い中段技となるだろうか。

『鉄拳6』ではほかにも新サービスが盛りだくさんの予定！　携帯用コンテンツである「TEKKEN TEAM BATTLE2」の続編を始め、タッチパネル式の新ライブモニター、チームごとのイベントなども予定されており、今より楽しく快適な鉄拳ライフがキミを待ってるぞ！　『鉄拳5DR』からは全キャラクターが参加となった『鉄拳6』。そのボリュームはアーケードだけでなく、携帯コンテンツ、イベントを含めても今まで最大のものとなるようだ。みんな11月を心して待て!!

SEGA RaceTV™

クリストファー

ダリル

※画面・筐体ビジュアルはすべて開発中のものです。
Text：ずるずる腑

SEGA-RaceTV
■メーカー：セガ
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル+アクセル+ブレーキ+シフトレバー+ブーストボタン
■稼 働 日：2008年予定
■使用基板：LINDBERGH

全米大興奮!

超ポップでアメリカンな実況付きカーレース!

TVで実況中継という劇場型スタイルの超アメリカンなドライブゲームが、2008年に登場！ ドライバーを8人から選び、アメリカンなマシンを8台から選んで、イベント盛りだくさんなコースを爆走するレースゲーム！ その盛り上がったレースシーンをTV番組のようにリアルタイムで実況中継されるからレースはさらにヒートアップ間違いなしだ！ 実況をしてくれるのは、超ノリノリのファンキーな二人、Jake&Mikeだ！

マリア

ジェーン

BOOST ON!!

BIG JUMP!!

実況はJake & Mike

コースにはトラップが!!

コースは多数用意される。花火とレーザーに彩られた夜のサーキットから広大な荒野、快晴のビーチに作られたコースを爆走する！　レースはそんなコースをただ突っ走るだけではない。コースには大ジャンプ台や、巨大ハンマー、暴走トレーラーなどさまざまなイベントが用意されていて、プレイヤーを楽しませてくれる！　それらをクリアし、順位を競ってレースを展開していくのだ！　今回は三つのコースを紹介しよう！

ダグ

エンリコ

SUNSHINE COAST

海沿いのリゾート地に配置されたコースを爽快に駆け抜ける！

JAKE's WORLD

荒野に特設した大掛かりなセットを走る。巨大なハンマーが襲い掛かる！

SLIP CIRCUIT

花火に彩られた夜のサーキットコース。滑る氷の床の上をバランス良く走り抜け！

ド派手なレース登場!!

マーガレット

リタ

パスワード入力でドレスアップ!!

一人で楽しむ一人プレイ、二人から最大四人まで対戦できる対戦プレイの2種類があり、一人プレイをクリアすることでドレスアップカーをゲットすることができる！　それをゲットした際に表示されるパスワードをゲーム開始時に入力すると、ゲットしたドレスアップパーツを装着したクルマでプレイができるようになるのだ！　ドレスアップパーツは、複数用意されている。ゲットして自慢のドレスアップカーを作り上げ、レースに参戦しよう！

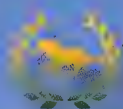
ノーマルカーが……

和風に！

ウイング装着！

クルマはもちろんアメリカン!!

アメリカンなレースなら、当然ドライブするクルマはアメリカを代表するアメ車だ！　アメ車の人気ジャンルのホットロッド、マッスル、エキゾチック、スポコンから8車種！　アメ車No.1スポーツカーのコルベットスティングレー、キングオブマッスルのヘミクーダをはじめ、マスタング、カマロコンセプト、ロードスター、エクリプススパイダー、RKスパイダー、そして現代に甦ったプレミアムホットロッドのプラウラーだ！

競走馬との暮らしが始まる

競走馬を育て、ともにレースに挑む。馬主と騎手の楽しみを1度に味わえる名作シリーズ「DERBY OWNERS CLUB」が復活！　2008年の稼働に先駆け、最新情報を公開しよう。

DERBY OWNERS CLUB™
2008 feel the rush

DERBY OWNERS CLUB
2008 feel the rush

■メーカー	セガ
■ジャンル	対戦型競走馬育成シミュレーションゲーム
■操作方法	3ボタン＋方向ボタン
■発 売 日	2008年予定
■使用基板	LINDBERGH BLUE

http://doc.sega.jp

Text：カイゼルちくわ

世界にただ一頭 あなただけのパートナー

親馬を厳選し、生まれ来る仔馬。最初はかよわい仔馬も、その後あなたとの触れあいや調教を重ね、立派に成長する。

表情豊かな彼らは、あなたにとってかけがえのないパートナーとなるだろう。

このターフは知っている 躍動と感動、そして……

競走馬は人と同じく、千種万別の個性を持つ。調教のみならず、彼らとのコミュニケーションも大いに楽しめる要素だ。

そして決して長くはない、競走馬の現役寿命。名残惜しい別れの後には、彼らの血を受け継ぐ新たな仔馬を育てあげよう。

ともに育成の道を歩み…… GI制覇を目指す

競走馬の晴れ舞台は、やはりレース。調教で満足いく結果が出せたなら、その実力を今度は馬主ではなく騎手として、存分に発揮できるよう導いてあげよう。

レースで得た賞金額こそが、その競走馬が駆けた生き様そのものとなる……。

『DERBYOWNERS CLUB』その伝説の軌跡

競走馬のゲームといえばメダルゲームが中心だったゲーセンに、大きな衝撃を与えた『DERBY OWNERS CLUB』（以下『DOC』）。セガのカードを用いたタイトルもこの作品が先駆けであり、業界全体への衝撃も大きく、その続編は登場するたびにアーケードの話題を独占した。

育成とレース、二つの楽しみが豊かなボリュームで楽しめる内容と、血統育成の飽くなき模索が人気のシリーズだ。

1999年 DERBY OWNERS CLUB

本当に生きているかのような馬との触れあい、カードシステムによる継続性など、革新的な内容で登場した第一作。昨今の大型筐体ゲーム繁栄の時代は、この作品から始まったといっても過言ではない。

2000年 DERBY OWNERS CLUB 2000

『DOC』の大規模バージョンアップ版として登場した第二作。『DOC』から、さらに豊富な配合ができるようになるなど、データ面も改正され、より深く楽しめる作品となった。

2001年 DERBY OWNERS CLUB 2

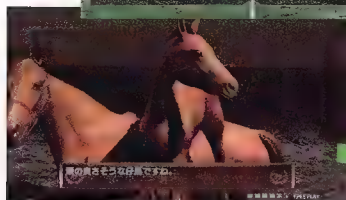
これまでは調教後、必ずレースに出走しなくてはならなかったシステムを改善。調教とレース参加のタイミングを任意で選択できるなど、システム面でも大きな改良が加わった『DOC』第三作。

調教メニューやコミュニケーションの選択肢も大幅に増加した、まさにシリーズの集大成と呼ぶにふさわしい作品となった。

自分が命名した馬の名前が、違和感無い合成音声で実況中継で叫ばれたり、ランク分けによるマッチング調整など、さまざまな面で強化され、充実したプレイ感が提供された。実際の競馬ファンをも取り込む幅広い人気を見せ、初心者から上級者まで多くのプレイヤーをうならせた名作だ。

ゲームプレイの流れ

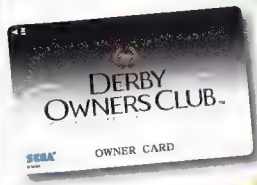
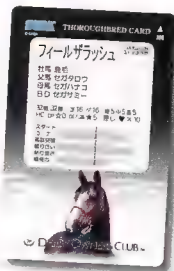
『DOC 2』で調教とレースが分離した以外は、シリーズを通して基本的なシステムに変更はない『DOC』シリーズ。長年磨かれ、愛されてきたその形式は、『2008』でも受け継がれている。

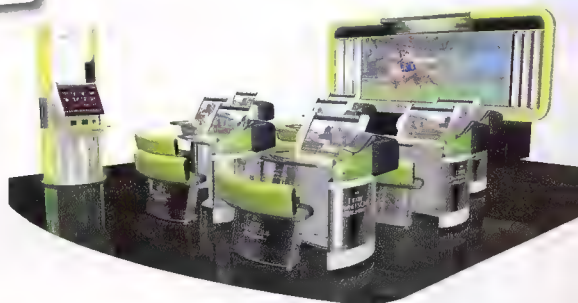
愛馬の誕生

まずは親馬を選択し、相棒となる馬を誕生させる。既存の馬以外にも、引退した競走馬を親馬にもできるので、その組み合わせはまさに無限！

育成で能力ときずなを高め……

レースでその力を発揮！

個々に性格や得手不得手が違う、個性豊かな競走馬たち。調教を繰り返し、時には褒めたりしかったりと、育成た後は、メインサテライトで常に開催されているレースに参加しよう。競走馬の現役時代は短く、その中でどれだけ愛馬が輝けるかは、すべてはオーナーである君次第！

新カード、新筐体の導入でプレイ環境も充実！

本作『2008』では従来からある「馬カード」に加え、新たにオーナーの戦績や勝負服などの情報を記録する「オーナーカード」が追加！　馬カードにも戦績や各種能力が分かりやすく表記されるようになり、レースに合った馬を選ぶ際などにとても分かりやすくなっている。

また、筐体も本作からは一新。魅力的な筐体で、競走馬育成の世界により一層のめりこめるだろう！

よりリアルに、より操作しやすく新ボタン「追い」が追加！

抑え　追い NEW!　ムチ

レースで使うボタンは、前作までは加速させる「ムチ」と減速させる「抑え」のみだったが、『DOC 2008』では「ムチ」よりもやや速度と消耗を抑えた加速ができる「追い」ボタンが追加！

脚質が「先行」や「差し」の競走馬には、より絶妙な操作が可能になりそうなうれしい仕様だ。パラメーターや天候に合わせた加速時のボタン選択が、今後はレースのカギになるかも!?

2008年の稼動に乞うご期待！

第45回アミューズメントマシンショー 速報!!

9月13～15日に開催された、第45回アミューズメントマシンショー。今年も各メーカーの新作がずらりと出そろい、アーケードの近未来を一足先に体験できる充実の内容となった！　こちらの速報では会場の様子をお伝えするとともに、注目の新作タイトルを紹介していこう。なお、個別にページを設けている新作タイトルについては、個々の記事を参照していただきたい。まずは恒例（?）のコンパニオン祭りからどうぞ!

バンプレスト

バンプレストブースのメインは『機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン 戦士の記憶』やダブルオーの模型展示などを含め、まさにガンダム一色。

そして今回発表された注目の新作タイトルは、大人気シリーズ『機動戦士ガンダムVS.』シリーズの第7作で、タイトルはなんと『機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム』。壇上に登場した馬場プロデューサーからは、「全機主役のガンダム祭り」という驚きの言葉が！　15作品の中から、主役機をはじめ、特徴的なMSなどが一堂に会する、大スケールの作品となるようだ。各作品からどのMSが選ばれるのか、友達と想像しながら続報を待とう！

ステージで紹介された『ガンダム』作品

- ●機動戦士ガンダム
- ●機動戦士Ζガンダム
- ●機動戦士ガンダムZZ
- ●機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争
- ●機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY
- ●機動戦士Vガンダム
- ●機動武闘伝Gガンダム
- ●新機動戦記ガンダムW
- ●機動新世紀ガンダムX
- ●機動戦士ガンダム 第08MS小隊
- ●∀ガンダム
- ●機動戦士ガンダムSEED
- ●機動戦士ガンダムSEED DESTINY
- ●機動戦士ガンダム 逆襲のシャア
- ●機動戦士ガンダムF91

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム

1同じ戦場にフリーダム、サイサリス、シャアザク、ガンダムMk-Ⅱが存在するという、夢のような光景が実現する⁉　なおこの写真を解説する際、馬場プロデューサーから「プレイヤーはそれぞれが一つの作品を選ぶことができます」という気になる補足が付け加えられたが……。機体のパワーバランスやコストなども、どのように調整されるのか気になるところだ。2∀とストライクが対峙する向こうに見えるのは、ズムシティの公王庁⁉　「DG細胞に侵されたゲームセンターのVS.シリーズ筐体が混ざり合い、さらにほかのガンダムをも呼び寄せた」という世界観がPVで紹介されており、ステージ背景もファンなら思わずニヤリとする作りになっているとか？ 3コロニー落とし（？）に驚きの表情を見せるアムロとキラ。ガンダムX（＋ビット・モビルスーツ？）がサテライトキャノンを放つ写真も公開されていたのだが……格闘ゲームでいうところの超必殺技のようなものか⁉ 4画面奥のガンダムヴァサーゴに立ち向かうガンダムの後ろに、Gファイターが2機？　だが、このガンダムとGファイターは、一人のプレイヤーが操っているとのこと！　PVではドム3機のジェットストリームアタックも見られたが、それも一人で操れるとか。操作方法やゲームシステムなど、気になることが満載の発表であった。

セガ

ビデオゲームから大型筐体、メダルゲーム、キッズコーナーと、ほぼ全種類のアーケード作品で意欲的な新作を発表したセガ。ステージイベントではイメージキャラクターを務める石原さとみさんが登場し、バージョンアップした『ネットワーク対戦クイズ Answer×Answer』に挑戦！　ほかにも『バーチャファイター5』のメディア対抗戦やゲーム大会なども多数開催され、盛り上がった。新作ラインナップ紹介では『MJ4』や『三国志大戦3』など、ファンが待ち望む新作タイトルも、わずかな時間ではあるがPVが見られた。

メダル機でも『GALILEO FACTORY』で新技術を導入するなど、今後もセガの挑戦する姿勢には大いに期待できそうだ。

『三国志大戦3』のPV（左上）などの新情報や、石原さとみさんが新クイズ「多答積み重ねクイズ」に挑戦する『Answer×Answer』のイベントなど（右上）、セガのステージは今年も大盛況！　注目のメダル機『GALILEO FACTORY』（左下）には、ハンドルを回すだけでメダルを飛ばせる新機構（右下）が搭載されており、これまでにない快適なプレイが体験できた

生「ようこそセガへ！」で会場が癒やされた！

タイトー

タイトーブースの最新作は、専用の大型筐体を使ったビデオゲームが4タイトル。中でも注目を集めたのは、スクウェア・エニックスと共同開発された話題作『悠久の車輪～Eternal Wheel～（以下悠久の車輪）』だ。

以前に本誌でも第一報をお伝えした『悠久の車輪』は、西洋ファンタジーを題材としたオンライン対戦型のアーケードTCG。神々から見捨てられた大陸「ツインガルド」を舞台として、六つの勢力による覇権争いを戦略性の高いリアルタイムバトルで表現している。

プレイヤーは神々の力を操る召喚士「ホイールチルドレン」となって、3タイプのユニットをスクリーン上でカード操作していく。「エレメンタル」の生成による"陣取り合戦"で魔法陣を拡大すれば、強力な召喚獣ユニットを召喚可能！　自分の魔法陣を広げるだけでなく、いかに相手プレイヤーの妨害をするかが勝敗のポイントともなっていく。

ちなみにデザイン周りが一新されたカードは、著名な作家＆イラストレーターたちが担当。その美麗なイラストが完全再現された3Dモデルが動く様は……、まさに圧巻の一言だ。

カードデザインだけでなくプレイフィールドも一新。各ユニットは個別にスキルを持っており、その能力に比例したコストが設定されている。今回は、レア、スーパーレアも使用でき、個性的なスキルが面白くなりそうだが、当然コストは高い。また、センターサーバでは、戦績などのデータ確認以外にも、いろいろできるようになるとか。

細かいバージョンアップにより、派手ではないが堅実な人気につながっている『HL』新バージョン。

『チェイス　H.Q.2』は懐かしの前作と、システム的には変わらず遊べるそう快なカーチェイスゲーム。筐体ポップのナンシーはアニメ調だが、ゲームに登場するナンシーは……⁉

より完成度を上げての出展となった『D1GP　アーケード』。ショーらしい実車の出展も見どころのひとつ

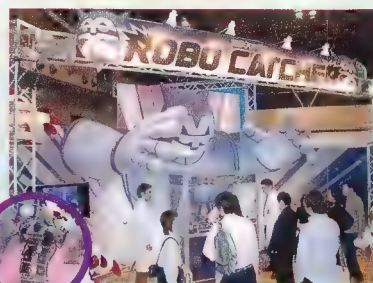
その他

ほかのメーカーブースの中では、やはり久々にアーケード格闘ゲーム『戦国BASARA X』を発表したカプコンのブースに多くの人が集まった。格闘ゲーム業界のカリスマであるカプコンの復活ということだけに留まらず、BASARAファンをはじめとする新たな客層を間違いなく引き寄せるであろう注目タイトルなだけに、オペレーター側の関心もかなり高かったようだ。

ほかにもアトラスの『バルカンウォーズ』は、実際に蛍光BB弾を発砲するバルカン砲でスクリーンの敵を撃つという、だれでも分かりやすく楽しめる内容で、さまざまな来場者から人気を博していた。またキャッチャー機でも、MechaTracksの『ロボキャッチャー』が完成度が上がった状況で出展。これらが設置されるであろうゲームセンターに、期待が大いに膨らんだ人も多かったのではないだろうか。

『戦国BASARA X』はロケテスト版から新たに本田忠勝と豊臣秀吉の2キャラが使用可能となっていた。早くも新キャラの研究に余念がないプレイヤーをはじめ、格闘ゲーム初心者やオペレーターも積極的にプレイしていた。また、会場ではプライズ製品のBASARAグッズ展示もあった。

難しい操作は一切なく、ひたすらスクリーンに映る敵を掃射！　年齢層を問わず、そう快感が味わえる『バルカンウォーズ』

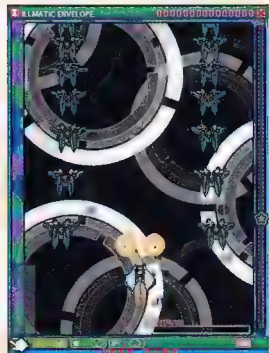
ナムコにひっそりと参考出展されていた、四人同時対戦プレイが可能なバイクレースゲームの『motoGP』。

二足歩行のロボを操縦して、景品ゲット⁉　キャッチャーマシンもここまで来たか、と多くの人を驚かせた『ロボキャッチャー』。

マイルストーン

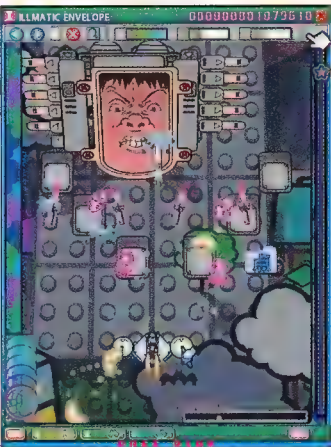
イルマティック・エンベロープ

『ラジルギ』、『カラス』と、トゥーンレンタリングを用いた独特な雰囲気のシューティングゲームをリリースしてきたマイルストーンが今回発表したのは、さらに同シリーズの持ち味であるシュール＆ポップに磨きをかけた縦スクロールシューティング『イルマティック・エンベローブ』こと『イルベロ』。ブラウザ表示に見立てた画面に家電製品が舞い狂う、見ているだけで引き込まれそうなマイルストーンテイスト全開の作品になっていた。

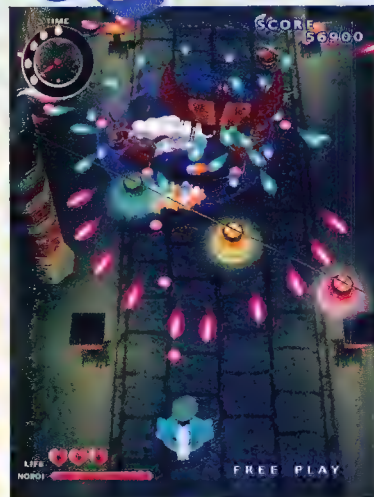
3種類の武器をレベルアップさせるシステムは継承しているが、今作で大きく違うのが特殊攻撃。なんと懐かしの同社の作品『カオスフィールド』のフィールドチェンジを導入。特定の場所で使用すると、ボーナスステージに挑戦できるという新たなフィーチャーが見られた。

従来の武器育成の要素に加え、一定時間でチャージでき、無敵効果もあるフィールドチェンジをどこで使うかなど、攻略の組み立てが面白く、かつ幅広い遊び方も楽しめそうな作品だ。

ボーナスステージはかなりの種類があり、すべてを極めるまでは相当やり込めそう？　世界観については、右写真を見ての通り。やはりマイルストーンは毎度期待を裏切らない(笑)。

ガルチ／グレフ

まもるクンは呪われてしまった!

新鋭会社ガルチとシューティングゲームの雄であるグレフがタッグを組んで送り出す新作『まもるクンは呪われてしまった！』もついに今回実機出展を迎え、多くのプレイヤーが任意スクロールと「呪い」システムを盛り込んだ斬新な内容に驚き、その新感覚を楽しんでいた。

今回はまだ開発中ということで、使用できるキャラは二人のみだったが、シルエットのみで選択できないキャラクターを二人確認。ということは、デフォルト選択可能キャラは計四人？

使用可能たった2キャラは、ワイドショットタイフの主人公･知花まもると、直線ショットタイフ＆追従型オプションの深雪マユノ。昔のアクションゲームのような、任意スクロール独特の感触が昨今のフレイヤーにはどう写るか？

ほかにも今回のバージョンでは、「ワールド」と「ミッション」という2種類のステージ形式が判明。ワールドステージはメインストーリーが進行するもので、こちらをひたすら選択していけば最短でクリアできるが、ミッションステージをその間に挟めばスコアアップや、何らかの隠し要素の発動などを狙える。総プレイ時間に制限があるシステムなので、ミッションにどれくらいの時間を割いていくかがハイスコアやストーリー変化の鍵になりそうだ。

第45回 アミューズメントマシンショー 出展作リスト

出展ブース	タイトル	ジャンル	操作方法	メーカー	稼働時期	備考
アトラス	バルカンウォーズ	ガンシューティング	バルカン型コントローラー	ANYEORKS ／アトラス	未定	参考出展
ケイブ	DEATHSMILES	横スクロールシューティング	未定	ケイブ／ AMI	2007年秋予定	
カプコン	戦国BASARA X（クロス）	対戦格闘	8方向レバー＋4ボタン	カプコン	2007年冬予定	
セガ	イルベロ	シューティング	8方向レバー＋3ボタン	マイルストーン	未定	参考出展
	Quest of D The Battle Kingdom	ネットワーク対応カードアクションRPG	タッチパネル＋アナログレバー＋4ボタン	セガ	2007年11月予定	
	三国志大戦3	リアルタイムカード対戦	トレーディングカード＋3ボタン＋トラックボール	セガ	未定	映像出展
	セガネットワーク対戦麻雀MJ4	ネットワーク対戦麻雀	未定	セガ	2008年予定	映像出展
	SEGA Race TV	レースゲーム	ハンドル＋ペダル×2＋シフトレバー＋ブーストボタン	セガ	2008年予定	
	DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush	対戦型競走馬育成シミュレーションゲーム	3ボタン＋方向キー	セガ	2008年予定	
	ネットワーク対戦クイズ Answer×Answer	ネットワーク対戦クイズ	1ボタン＋タッチパネル	セガ	2007年7月（稼働中）	新バージョン
	まもるクンは呪われてしまった!	アクションシューティング	8方向レバー＋2ボタン	ガルチ／グレフ	未定	参考出展
	WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2006-2007	スポーツカードゲーム	トレーディングカード＋9ボタン	セガ	2007年秋予定	
タイトー	チェイス H.Q.2	レースゲーム	ハンドル＋ギア＋ペダル＋ボタン	タイトー	2007年12月予定	
	ハーフライフ2 サバイバー Ver2.0	FPS	2レバー＋2ペダル	タイトー	2007年11月予定	
	PROFESSIONAL DRIFT GAME D1GP ARCADE	レースゲーム	ハンドル＋ペダル×2＋ギア＋サイドブレーキ	タイトー	未定	
	悠久の車輪～Eternal Wheel～	オンライン対戦型カードゲーム	トレーディングカード＋ジョイスライダー＋2ボタン	スクウェア･エニックス タイトー	未定	参考出展
バンダイナムコゲームス	鉄拳6	対戦格闘ゲーム	8方向レバー＋4ボタン	バンダイナムコゲームス	2007年11月予定	
	motoGP	バイクレースゲーム	バイク型専用筐体	バンダイナムコゲームス	未定	参考出展
バンプレスト	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム	チームバトルアクション	8方向レバー＋4ボタン	バンプレスト	2008年初春予定	映像出展
	機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン 戦士の記憶	ガンシューティング	ザク･マシンガン	バンプレスト	2007年秋	

※記事内に使われている素材、画面写真の一部は同人版のものです。

アカツキ電光戦記AC(仮称)
■メーカー：SUBTLE STYLE
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：未定
■使用基板：――

http://www.eonet.ne.jp/~subtle/

同人ゲームからアーケードへメルティブラッドが参戦して2年、新たなる同人格闘ゲームのアーケードへの参戦が決定した！

いぶし銀の同人格闘ゲームがアーケードに参戦!!!

アカツキ電光戦記 AC(仮称)

アカツキ
ミュカレ
塞
鼎
不律
魏

紀元二六六X年――

大戦末期、新兵器を輸送中に北極海で沈んだ潜水艦が突如浮上した。その中から現れたのは、技術研究のため派遣された旧帝国陸軍技官・アカツキであった。半世紀後の世界で、機密兵器「電光機関」をめぐるエージェントたちの死闘が始まる……。

「アカツキ電光戦記」とは、2007年4月に同人サークル「SUBTLE STYLE」が制作したWindows用オリジナル2D対戦格闘ゲームだ。打撃、投げ、攻性防禦の3すくみを攻防の主軸とし、読み合いに重点を置いているのが特徴だ。アーケード版では、さらなるパワーアップをする予定だ。期待して待て！

攻撃を受け止められる「攻性防禦」以外は、シンプルなゲーム性を持つ「アカツキ電光戦記」。気軽に楽しむことができるぞ。

使用できるキャラは、今のところ12キャラ。イラストを見て分かる通り、「濃い」キャラが多く、個性的なくせ者ぞろいだ。

シンプルかつ、奥深い攻防を生み出す3すくみ

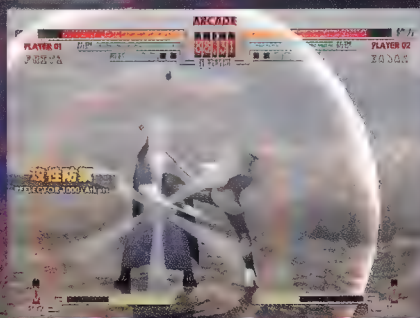
打撃

「打撃」は投げに対し一方的に勝つ性質を持ち、ガードされても攻めを継続できるものも多い。しかし読まれてしまうと「攻性防禦」で迎撃されてしまう。

投げ

「攻性防禦」に対して有効になるのは「投げ」。「打撃」を出されていると負けてしまうが、ガードを崩せる利点もある。ちなみに空中でも投げることが可能。

攻性防禦

「攻性防禦」は、相手の「打撃」に対してタイミング良く繰り出すと、攻撃を受け止めて自動で反撃を仕掛ける防御的なシステム。反撃は必殺技でキャンセルできるものもあり、攻守の切り替えに加えてダメージを与えることが可能だ。「投げ」には一方的に負けるが、スキが少なめなので強力なシステムとなっている。

読み合いの大きなポイントとなる「攻性防禦」。多段の攻撃でも、攻性防禦中に連続入力することですべて受け流せる。

必殺技から超必殺技へとつないで大ダメージを狙えるシステム「特攻キャンセル」もあるぞ。

アカツキ
暁との邂逅
開発者インタビュー

『アカツキ電光戦記』の生みの親、SUBTLE STYLE代表「SUBTLE」氏にインタビューを敢行！　同人からアーケードに参入するにあたっての心境とは……？

――まずはじめに、アカツキとはどういったコンセプトの格闘ゲームなのでしょうか？

SUBTLE　クラシカルなシステムをベースに、コンボなどの現代性を適度に取り入れています。特に「間口の広さ」、「明快な駆け引き」、「そう快感」、「キャラ性能の差別化」、「対戦ツールとしてのバランス」などを追求しています。

――なぜ、同人格闘ゲームからアーケードへの参戦を考えたのでしょうか？

SUBTLE　同人版の「アカツキ電光戦記」の発表後にいくつかオファーがありまして、検討の結果やりましょうということになりました。

――アーケードに参戦するにあたり、最も苦労したことはなんですか？

SUBTLE　いろいろとあるんですが、アーケード化に至るプロセスそのものが大変でした。

――どんなプレイヤーの方にオススメできるゲームでしょうか？

SUBTLE　現役の格闘ゲームプレイヤーの方はもちろんのこと、これから格闘ゲームを始めようという方の入門にも最適です。そして何より、かつて2D格闘ゲームが好きだったサラリーマンの方に、会社帰りに遊んでいただきたいですね。とにかく遊びやすい素直なゲームなので、コインを入れた分満足していただけると思います。

――アーケードで、初めてアカツキに触れるプレイヤーへアドバイスはありますか？

SUBTLE　2D格闘プレイヤーの方は、初回プレイですんなり動かせるようになるんじゃないでしょうか。後は「攻性防禦」というシステムを使いこなせば、「アカツキ電光戦記」ならではの駆け引きをお楽しみいただけると思います。

――同人格闘ゲーム時代からのアカツキのファンに一言

SUBTLE　皆さまの応援のおかげで、より多くのプレイヤーの方に遊んでいただけるステージに立つことになりました。この場をお借りして厚く御礼申し上げます。そしてこれからも引き続きご声援のほどよろしくお願い致します。

――ズバリ、SUBTLEさんのイチオシのキャラクターはだれですか？

SUBTLE　主人公の「アカツキ」です。2D格闘ゲームのエッセンスが凝縮されています。

――ありがとうございました。(2007.09.14　メールインタビューにて)

異世界を舞台に繰り広げられる未体験のゴシックホラーSTG!?

AMショー出展会場のプレイアブルにより、独創的なゲームシステムの片鱗が見えてきた『デススマイルズ』。その美麗なグラフィックだけでなく、システム面でもさまざまな要素が盛り込まれている。

まず、多少の上下スクロールこそあるが、基本ベースは横方向スクロールタイプのシューティング。ただし、いわゆるステージ構成が固定ではなくて、クリアごとにエリア＆難易度を選択可能なセレクト方式を採用。高い難易度を選ぶと、ボスキャラの攻撃形態などが増えたりもしていた。

また、スコアシステムでは、取得したアイテムのカウンタと連動した「超絶強化＋得点アイテム取り放題」な稼ぎシステムを確認。製品版で変更される可能性は高いが、その使いどころをうまく調整することが攻略のポイントになっていきそうだ。

体当たりや敵弾でダメージを受けるとゲージが減るライフ方式。基本的にパワーアップの概念が無くて、ミスしても即座に立て直せる。

発売直前の次号はシステム詳細＆攻略記事を予定！

ケイブが満を持して放つ最新作!!

DEATHSMILES
デススマイルズ

デススマイルズ
■メーカー：ケイブ
■ジャンル：横スクロールシューティング
■操作方法：レバー＋3ボタン
■発売日：2007年秋予定
■使用基板：－

Text:伊勢猫

AMショー会場での一般公開をへて、さまざまなシステム要素が明らかとなった『デススマイルズ』。続報となる今月の記事では、新着したばかりのキャラクターイラストに加えて、ゲームのシステム周りをまとめて紹介していくぞ!

異界を駆け抜ける希望に満ちた風

年齢：13歳
身長：151cm
血液型：A
出身：イギリス
俗称：風使い
武器：ウィンドブレード

PlayerCharacter-1
ウィンディア Windia

バランス重視のショット型

低速移動中に使い魔が固定される形式のウィンディアは、広範囲を攻撃可能な特徴を持ったプレイヤーキャラ。ショットパワーに物足りなさを感じる部分もあるが、低速移動中もレバー入力方向へ曲がるホウの強力なウェーブショットでサポート可能。ロックオンの範囲も広くて、扱いやすい感じのキャラクターだ。

低速移動中はヒット時に弾速が遅くなるウェーブ弾を使い魔が発射！　高速移動中だと通常弾を正面に連射する。

ウィンディアの使い魔
ホウ(白フクロウ)

PlayerCharacter-2

キャスパー Casper

一点集中なレーザータイプ

ウィンディアとは対称的に、使い魔が高速移動のみ固定されるキャスパー。その攻撃バリエーションも同様で、低速移動中はショットパワーの強化に加えて、攻撃範囲までもが広くなる。その半面として、ロックオン攻撃の範囲はひとまわり狭い感じ。出現パターンの把握など、扱い方に工夫が必要な印象だった。

キャスパーの使い魔 キキ(プチイービル)

使い魔・キキは高速移動中のみ敵を自動追尾するショットを発射。低速移動中はレーザーを正面に向かって撃つ。

ショットは連打で高速移動&攻撃、押しっぱなしで低速移動&攻撃。自機の周囲を動く使い魔=オプションは、いずれかで固定される。

二つのショットボタンで左右を自在に撃ち分け!

それぞれ左右方向に対応したショットボタン+召喚魔法(ボム)ボタンの3ボタン方式。従来のケイブ作品同様、ショットの押しっぱなしで低速移動&ショットパワー強化の要素もあるぞ!

左右ボタンの同時押しでロックオンサイトが広がって、領域内に入った敵を自動補正して攻撃。ボス戦で使えば、弾避けにも集中できる。

左右ショットボタンを同時押しすれば、敵を狙い続けるロックオン攻撃が発動! 自機周辺の敵1体を自動ロック可能で、地形の関係でショットだと破壊しづらい場所なども攻撃できる。

撃ちづらい場所の敵は…… ロックオンで集中攻撃!?

AMショー 2007VER.

プレイインプレッション

プレイアブルな形でのAMショーバージョンとあって、四つのエリア(1ステージ=2エリア)をプレイできた本作。初プレイ後の第一印象としては、いい意味で「長く遊ばせてくれる派手なゲーム」といった感じ。

そう感じた理由は、"プレイヤーの残機=ライフ"がちゃんとライフ制になっていた点。状況に応じた半分~1個といったペナルティは、新規プレイヤーにうれしい限り。セレクト機能に加えて、回復アイテムも実装されるようなので、幅広い層が楽しめる調整に期待したい。(伊勢猫)

初公開とあって、多数の来場者で賑わっていたケイブブース。恒例(?)となったテーマソングとコスプレイヤーのかわいらしい姿に、多くのギャラリーも足を止めていたぞ。

満員御礼の会場で恒例のコスプレ披露!?

運命を切り開く漆黒に彩られた刃

年齢:11歳
身長:142cm
血液型:B
出身:ドイツ
俗称:死霊使い
武器:ホーンティングシザース

連邦軍の物量作戦を進化したジオンの魂で撃て!!

MOBILE SUIT GUNDAM Spirits of ZEON

戦士の記憶

修羅双連撃

待望の新バージョンがロールアウト！　前作からの変更に戸惑うジオン兵諸君に向けて、今回は主な変更点をまとめて紹介するぞ!

機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン 戦士の記憶
■メーカー　：バンプレスト
■ジャンル　：ガンシューティング
■操作方法：ザク・マシンガン型コントローラー
■発 売 日：2007年9月21日（稼働中）
■使用基板：TAITO Type-X2

Text：カイゼルちくわ

ザクIIの基本性能を把握しろ！

ザク・マシンガン＆新コックピット画面解説

ジオニック社もビックリの技術力と、イヤになるほどの物量を誇る連邦軍。ヤツらに汎用型モビルスーツ・ザクIIで立ち向かうには、その性能を100%引き出す操作方法を身に着けるべし！　ここでは本作にて変更された操作方法を解説するので、頭にしっかりたたき込もう。

サブトリガー

メイントリガーと組み合わせることで、3種類のサブウェポンを繰り出すことができるボタン。加えて、本作からは残弾がゼロのときに限り、押すことで隠れずにその場でリロードができるようになっている。

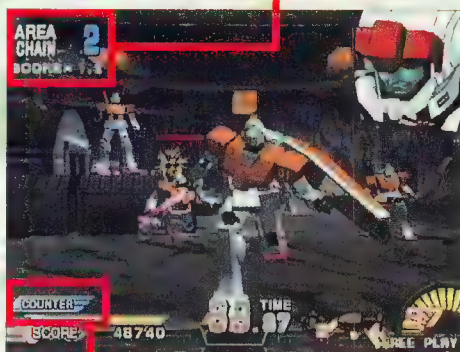
メイントリガー

すべての攻撃を出す際に使用するボタンで、通常時は押しっぱなしでザク・マシンガンをオートで連射可能。本作ではマシンガンの連射速度が向上し、その分弾切れになるのが早くなったので、射撃の配分に注意！

銃口を画面外に向けて隠れろ!!

銃口を画面外に向けることで、ザクIIは物陰に隠れる。本作からは敵が射撃する寸前にマークが表示されるので、これが見えたら即座に隠れて回避！　ただし格闘攻撃にはマークは出ない。

NEW!! AREA CHAIN表示

本作から加わった新ボーナス。同じシーン内（「WAIT」が出るまで）で隠れず連続で敵を倒していくごとに、チェーン数が増えて得点に倍率がかかる。サブトリガーのリロードを生かし、不転退の覚悟で稼ぎまくれ！

NEW!! サブ＆メイントリガー同時押しで ヒート・ホーク！

二つのホタン同時押しして、目の前の敵に格闘攻撃。敵格闘の迎撃も、前作より成功しやすくなった！

サブトリガーを押した状態でメイントリガーを引く ザク・バズーカ＆クラッカー

隠れていない状態ではこの操作でザク・バズーカ、隠れた状態ではクラッカーを使える。同時押しだとヒート・ホークが出しまい、スキだらけになるので誤操作に注意！

NEW!! 各種攻撃ボーナス表示

CRITICAL	敵が射撃攻撃をする寸前、特定のタイミングで攻撃を加えるとクリティカルが発生し、一撃で破壊することができる。そのタイミングはややシビアだが、攻撃を無効化できることもあり、チェーンをつなぐには必須の技に？
SLASH	通常の格闘攻撃で敵を倒した際に表示。射撃で倒したときよりも得点が高くなるので、目の前の敵は積極的に斬れ！
COUNTER	敵の格闘攻撃が出る寸前にヒート・ホークで倒すと、カウンターが発生。ボス戦ではダメージ以外にも効果が!?

自分の戦場は自分で選びな！

ステージ進行が一新！ミッションを選んで戦え!!

前作では、ストーリーに沿ってステージ進行が一本道だったが、本作ではステージを自分で選べるようになった！　特定条件を満たさないと選べないステージもあるので、計画的に組み立てるもよし、心の導くままに選ぶもよし。"修羅の双星"の戦歴を、君の手で描くのだ！

1 ミッションを選択せよ！

NEW!!

まずはミッション選択画面で、参戦する戦場を選択する。銃口を向けるとそのミッションの難易度と、クリア時に授与される勲章（後述）の数が表示されるぞ。ミッションを八つこなすと、最終ボス・ガンダムとの対決が！

2 戦場を駆け抜けろ！

選んだミッションごとに、多様な戦場での戦いが待つ！　前作よりもミッション一つ一つは短めで、前作で見た場面も多いが、敵の配置は大幅に変わっているので油断するな！

NEW!!

前作との違いに注意！

まず注意したいのが、ザク・バズーカを撃つ際のヒート・ホークの暴発。スキだらけになり、格闘動作中は隠れることもできないのだ。道中の敵がかなり増えているので、クラッカーはボス戦よりも、道中の難所で使いたい。

3 勲章獲得！そして次なる戦場へ

NEW!!

見事ミッションをクリアすれば、規定数の勲章を獲得。勲章の数が一定数にならないと選べない高難度のミッションは、こうして勲章を集めれば選択可能になる。なお、ライフと各サブウェポンの残弾数は次のステージに持ち越しになるので、残弾の分配にも注意しよう。ちなみに各ミッションには、隠された勲章獲得条件が……？

"修羅の双星"が今解き明かす、一年戦争の隠された記憶とは……!?

アレックスは実戦投入されていた!?

リボーコロニーにて、アレックスと遭遇戦!?　その高い追従性を生かし、生物のごとき俊敏な動きで攻撃してくる白い悪魔の進化型だ！

これが双星の切り札！

修羅双連撃 紅蓮

新必殺技!!

より手強くなった連邦軍に対し、修羅の双星も真の力を発揮！　特定の条件を満たすと、1P側カート、2P側ロビンのそれぞれが、独自の新必殺技を繰り出すぞ。無論ボスはこれで一撃大破！

新ステージ、新要素にも注目!! そして、物語の結末さえも……

新たに追加されたジャブロー脱出戦や、アレックスとの戦闘ミッションには要注目！　いずれも歯ごたえのある難度に仕上がっているぞ。

さらに連邦軍の隠し機体は、厳しい条件を満たすとさらにもう1機登場するらしい……!?　同じく特定の条件で、『ガンダム』ファン必見の真実が明かされる、真のエンディングを見ることができるぞ。

次号より、ステージ攻略開始!!

BASEBALL HEROES 3

© 2005 2007 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

新カードを大量公開 システムの変更点もフォロー！

『BBH』ユーザーならだれもが気になるであろう、新カードの情報を入手！
ロケテスト版をプレイして分かった変更点とあわせて一挙に公開していくぞ。

ベースボールヒーローズ3

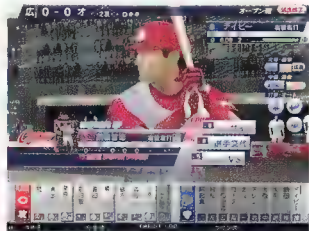
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発 売 日：10月稼働予定
■使用基板：ー

Text：マンモス丸谷

プレイしてわかった新要素 BBH3進化のポイント

サインの大幅入れ替え、カードゲージにメスが入るなどシリーズ最大の改革が行なわれた今作、野球の知識をよりゲームの攻略にフィードバックできる仕様となっている。また、カード自体にも今までにないカテゴリーのものが存在するようだ。ほかにも稼働してからのお楽しみな新要素もあるとか……稼働までが待ち遠しい!!

サインの変化

“進塁打”や“打たせて取れ”など万能性の高いサインが消滅。その変わりに投球コースや打球を細かく指示できるようにった。ゲッツーを取りたいなら外角低めに変化球、といったように指示していくのが本作の基本になりそうだ。

前号でお伝えしたサインからさらに“見逃せ”が追加された。盗塁警戒などに有効？

コース選択が作戦の成否を左右する!?

今作では投球コースからどんな結果になるか予想してサインを選んでいくことになりそうだ。

VSの進化

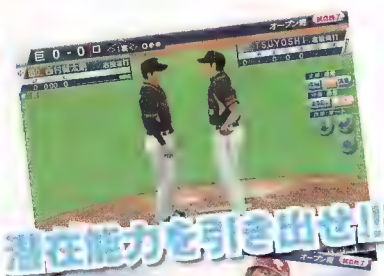
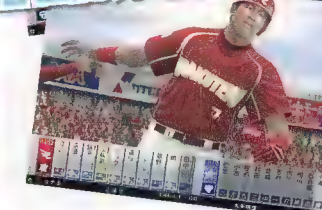
『2』のVSでは打者ごとに得意、苦手なコースが設定されていたが、このシステムを一新。VS画面に移行するまでの配球に応じて得意（苦手）なポイントが変動するようになった。本作からは状況に応じた読み、または投手や捕手の性格がVSに大きく影響する？

配球が重要に!?

多く球が入ったコースは打ちやすく、逆に投げられていないコースは苦手に。

激励コマンド

サイン画面に作戦ではなく、選手を鼓舞して能力をアップさせる“激励”が新登場。一試合に一回しか使えないようなので、試合の流れを読み、ここぞ、という場面で使うべし。

激励は打者、投手共通。9級の監督カードで取材した今回は試合中に一回しか使えない奥の手的な存在だった。

潜在能力を引き出せ!!

北海道日本ハムファイターズ

森本、稲葉は本作で数少ない総合値80を超えたカードにパワーアップ。戦力外通告から這い上がった坪井、2000本安打達成の田中幸雄は打撃で貢献。田中賢介はバント、盗塁がうまくなり、小技に関しては全カード屈指の性能に。

田中　幸雄

ついに達成された大記録を祝って（？）初のレアカードに。

森本　稀哲　／　稲葉　篤紀　／　田中　賢介　／　坪井　智哉

名前	ポジション	球威/パワー	変化球/ミート	コントロール/走力	スタミナ/送球	守備
田中　幸雄	一塁手	13	12	11	13	11
森本　稀哲	中堅手	13	16	18	17	16
稲葉　篤紀	右翼手	15	17	16	17	16
田中　賢介	二塁手	12	15	17	13	15
坪井　智哉	左翼手	12	16	15	10	12

中日ドラゴンズ

今季は主軸として文句なしの活躍を見せる森野は、順調に能力値アップ。中田は総合値が下がっているがマイナスに働くスキルが消滅、特にピンチに強くなったのは大きいはず。岡本はほぼ現状維持。立浪も代打ならまだまだイケる！

井端　弘和

久々のスペシャルカード化となった今作。いやらしい打撃は健在だ。

岡本　真也　／　森野　将彦　／　中田　賢一　／　立浪　和義

名前	ポジション	球威/パワー	変化球/ミート	コントロール/走力	スタミナ/送球	守備
井端　弘和	遊撃手	12	15	16	16	19
岡本　真也	中継ぎ	15	13	16	12	13
森野　将彦	三塁手	14	16	13	12	13
中田　賢一	先 発	16	13	14	14	12
立浪　和義	三塁手	12	15	11	12	11

BBHネット裏情報　前作からの引き継ぎ、選手カード編：前作のデータを記録したe-AMUSEMENT PASSを使って『BBH3』をプレイすると、さまざまなデータが引き継がれる。通算成績はもちろん、今回は初代『BBH』→『BBH2』のときとは違い選手のレベルも二つ下がった状態ながら引き継がれる。現在のやり込みも、決してムダにはならないので安心してほしい。

西武ライオンズ

リアルプロ野球ではまさかのBクラス転落。その影響か、能力が微減した選手が目立つ。そんな中孤軍奮闘するのが、G.G.佐藤。ミートが15、パワーが16まで上昇。本作に登場する日本人選手としては、屈指のスラッガーにまで成長した。

カブレラ

若干パワーが落ちた。それでも球界屈指の打者。

中島 裕之　G.G.佐藤　福地 寿樹　中村 剛也

名前	ポジション	球威/パワー	変化球/ミート	コントロール/走力	スタミナ/送球	守備
カブレラ	一塁手	18	18	10	14	10
中島 裕之	遊撃手	15	16	15	15	14
G.G.佐藤	右翼手	16	15	14	16	10
福地 寿樹	中堅手	11	14	19	11	14
中村 剛也	三塁手	14	12	13	16	9

阪神タイガース

順調に能力アップを続ける林に続いてブレイク寸前の若トラ、桜井が待望のカード化。"試合を半分で終わらせる"と定評のJFKのポテンシャルは文句ナシ。さらに今作では、三人セットで使うとさらなるメリットが生まれるかも!?

藤川 球児

新スキル剛球を習得。その効果やいかに?

久保田 智之　ウィリアムス　林 威助　桜井 広大

名前	ポジション	球威/パワー	変化球/ミート	コントロール/走力	スタミナ/送球	守備
藤川 球児	抑え	18	12	15	13	15
久保田 智之	中継ぎ	16	11	14	14	14
ウィリアムス	中継ぎ	16	18	14	11	12
林 威助	右翼手	15	17	14	13	11
桜井 広大	中堅手	13	13	14	12	10

福岡ソフトバンクホークス

ホークスのユニホームをまとった小久保が、ついにカード化。若干守備面に不安はあるが打撃に衰えはなく、問題なく主軸を任せられそう。今季台頭した本多、復活の兆しを見せ始めた篠原などもファンとしては押さえておきたいところ。

大村 直之

ミートが18に。下がった守備力も及第点以上。

馬原 孝浩　小久保 裕紀　本多 雄一　篠原 貴行

名前	ポジション	球威/パワー	変化球/ミート	コントロール/走力	スタミナ/送球	守備
大村 直之	中堅手	12	18	17	14	16
馬原 孝浩	抑え	17	13	15	12	13
小久保 裕紀	三塁手	17	15	12	13	12
本多 雄一	二塁手	10	15	18	12	11
篠原 貴行	中継ぎ	13	10	14	10	14

東京ヤクルトスワローズ

本作でもプレイングマネージャー古田は健在。真中、高津といった古参の日本人選手と勝負強さがよみがえったラミレス、来日一年目から大活躍のグライシンガーら外国人選手の力を融合させ、現実のリベンジを『BBH3』ではたせ!

ラミレス

下降気味だった打棒が今シーズン復活。

グライシンガー　真中 満　高津 臣吾　古田 敦也

名前	ポジション	球威/パワー	変化球/ミート	コントロール/走力	スタミナ/送球	守備
ラミレス	左翼手	16	17	11	14	10
グライシンガー	先発	14	16	17	15	13
真中 満	外野手	11	15	14	15	15
高津 臣吾	抑え	10	15	17	10	13
古田 敦也	捕手	11	14	11	11	15

千葉ロッテマリーンズ

マリーンズファンならぜひチームに組み込みたい新戦力が軒並みカード化。移籍一年目の早川、スランプを脱したサブローは現実の活躍にあわせて大幅パワーアップ。使用率の高い定番カードと比べてもそん色のない能力値になった。

ズレータ

マリーンズ待望の長距離砲。放て幕張ファイヤー!。

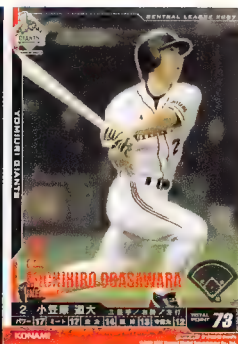
青野 毅　サブロー　早川 大輔　大嶺 祐太

名前	ポジション	球威/パワー	変化球/ミート	コントロール/走力	スタミナ/送球	守備
ズレータ	一塁手	17	15	10	11	12
青野 毅	三塁手	16	15	14	13	13
サブロー	右翼手	13	15	16	17	16
早川 大輔	中堅手	12	16	18	11	15
大嶺 祐太	先発	15	10	10	12	9

BBHネット裏情報　前作からの引き継ぎ、監督編.監督ランクも以下のように引き継がれる。『BBH2』で9級～1級→9級に。初段～九段→初段に。将位以上→○将初段。特に○将まであとちょっと、といった人は、『BBH3』が稼動する10月下旬までに、一気にスパートをかけて将位になっておいたほうがお得かも!?

読売ジャイアンツ

今シーズンの躍進を支えるルーキー金刃、谷や小笠原といった移籍組がカード化。一番起用で息を吹き返した高橋由伸は過去最高のバランス。西村は適正が今季の起用法と同じ中継ぎになり、使い勝手がよくなった。

小笠原　道大

ヒゲがなくなってもその高い能力は健在。

名前	ポジション	球威/パワー	変化球/ミート	コントロール/走力	スタミナ/送球	守備
小笠原　道大	三塁手	17	17	14	13	12
金刃　憲人	先発	15	12	14	13	13
谷　佳知	左翼手	13	17	15	11	15
高橋　由伸	右翼手	17	17	13	14	15
西村　健太朗	中継ぎ	15	11	13	12	14

オリックス・バファローズ

日本球界に復帰を果たしたローズに目がいくが、ルーキーながらショートの定位置を確保した大引、役割が固定され一皮向けた救援陣にも注目。長期離脱中の清原だが『BBH3』では健在。ローズ、ラロッカと超重量打線を組むのも一興か？

ローズ

40本以上の本塁打を放つパワーは本作でも健在。

名前	ポジション	球威/パワー	変化球/ミート	コントロール/走力	スタミナ/送球	守備
ローズ	左翼手	18	15	14	16	11
加藤　大輔	抑え	17	14	16	11	13
大引　啓次	遊撃手	11	15	15	15	12
本柳　和也	中継ぎ	15	9	15	13	13
清原　和博	一塁手	15	12	7	10	9

広島東洋カープ

前田の打撃力ダウンは痛いが、そこは黒田や栗原といった、これからのカープを担う選手のポテンシャルでカバーしたい。新戦力で気になるのがフェルナンデス、キレ抜群のナックル（しかし球威は6！）が本作で通用するのか注目したい。

黒田　博樹

黒田はスタミナが微減。しかし球威はアップ。

名前	ポジション	球威/パワー	変化球/ミート	コントロール/走力	スタミナ/送球	守備
黒田　博樹	先発	18	12	17	18	14
栗原　健太	一塁手	16	16	13	12	12
前田　智徳	左翼手	15	15	10	15	17
長谷川　昌幸	先発	14	10	12	13	12
フェルナンデス	先発	6	16	14	15	11

東北楽天ゴールデンイーグルス

チーム創設三年目の大躍進を支える二人の"ワタナベ"、ルーキーながら正捕手の座を射止めた嶋などが初登場。となれば誰もが知ってるあのゴールデンルーキーも……!? SPカードには、球界屈指の得点圏打率を誇る高須が選ばれた。

高須　洋介

走攻守いずれも安定している貴重な二塁手。

名前	ポジション	球威/パワー	変化球/ミート	コントロール/走力	スタミナ/送球	守備
高須　洋介	二塁手	11	15	15	11	15
渡邊　恒樹	中継ぎ	13	12	17	11	11
渡辺　直人	遊撃手	10	15	17	15	13
松本　輝	中継ぎ	13	13	13	11	12
嶋　基宏	捕手	11	10	15	16	11

横浜ベイスターズ

仁志、寺原ら新加入組はいずれもハイスペックな良カードに、即戦力として期待できる。那須野は総合値が下がったものの、疲労回復が大幅に向上。むしろ使い勝手は今回のほうが上かも。土肥は球のノビがアップしている。

クルーン

安定感の増した球界最速男は制球が上昇。

名前	ポジション	球威/パワー	変化球/ミート	コントロール/走力	スタミナ/送球	守備
クルーン	投手	19	11	15	11	12
寺原　隼人	先発	16	11	14	15	11
土肥　義弘	先発	14	13	16	14	14
仁志　敏久	二塁手	14	16	15	13	16
那須野　巧	中継ぎ	14	13	12	12	13

BBHネット裏情報　昇格システムの変化:前作では同一球団とのオンライン対戦三戦の結果によってランクアップに必要な勝ち星が増減していたが、今作から対戦球団に関係なくオンライン対戦三連戦の結果が勝ち星に反映されることになった。また前作では戦力差ボーナスでも勝ち星を得られたが、BBH3では新たなボーナスの仕組みがあるようだ。

Virtua Fighter 5™

©SEGA

※記事中のコマンド類は、特別な場合を除きキャラクターが右を向いているときのものです
※文中のダメージ、フレーム数値、技後の有利／不利などは編集部調べによるものです

次なる闘いに向けて研鑽をおこたるな!!

オフィシャル大会「格闘新世紀Ⅳ」、闘劇'07FINALと続いた全国大会コンボもひとまず区切りが付いたところ。しかし、まだ『VF5』の闘いは終わったわけではない。まだ見ぬ闘いを想定し、日ごろの修練をしっかりと続けていこう！

バーチャファイター5 VERSION C

■メーカー	：セガ
■ジャンル	：3D対戦格闘
■操作方法	：8方向レバー＋3ボタン
■バージョンアップ日	：2007年7月24日（稼働中）
■使用基板	：LINDBERGH

激戦の闘劇を振り返る

闘劇'07 独断 プレイバック

先に開催された闘劇'07FINAL。多くのドラマが生まれた今大会であったが、この波乱はなぜ起こったのか!? 参加選手の話を交えて、独自視点で一刀両断してみたいと思う。

Text＝[illegible]

前評判と本戦の内容

予選がすべて終わった段階で"大本命"といい切れるチームが存在しなかったことが、今大会を語る際に重要となる点だろう。

そして本選のフタを開けてみると、優勝候補と目されていた最強プレイヤー【こえど】（カゲ）擁する【毛ミストリー】、関東の若手が組んだ、総合力の高さがウリの【オーバードライブ】、安定感あるチーム構成の【新宿No.1】、関西TOP3と評される【大聖堂】といった強豪が次々に姿を消していくという、波乱の展開となった。

そんな混戦を勝ち抜いていったのは、地方プレイヤーたちであった。過去の闘劇における"関東一強"という図式が根本から崩された本大会を、注目プレイヤーのコメントを交えながら、アルカディア視点で振り返ってみることにした。

どこが勝ってもおかしくない……、そんな状況で開催された闘劇'07FINAL。まさに群雄割拠の戦国時代といえるだろう。

TEAM 大聖堂 **PLAYER** LB **RESULT** 3回戦

―本人コメント―
初戦、2回戦と、開き直って強気に攻めた勝利の勢いもあって、チームの士気は上がったと思う。だけど3回戦は、相手の大将「組長」に「ハウル」が負けると思っていなくて、正直かなりテンパった。そのまま押し切られて負けたって感じですね。

―アルカディア視点―
チームのバランスがよく、立ち上がりも良好だっただけに悔やまれる一戦となった3回戦。チームの結束力は強かったものの、信頼した仲間が負けるといった事態が、予想以上に大きな精神的負担を呼び起こしてしまった結果なのだろう。

TEAM 毛ミストリー **PLAYER** こえど **RESULT** 1回戦敗退

―本人コメント―
まぁ事故以外何ものでもないです。強いていえばチームメイトが弱かったってことですね。大会前から二人に「相手をノせる負け方」をされたらキツイとは思ってましたけど、まさか初戦から（相手の）加速装置になるとは思いませんでした。

―アルカディア視点―
最強プレイヤーと称される「こえど」ですら、トップギアの相手をローギアのまま倒すというのは、いささか荷が重かったようだ。逆に流れをつかみ、それを逃さず実力を存分にぶつけた、相手の「れんじい」をほめるべきであろう。

TEAM ビルドアップ **PLAYER** 組長 **RESULT** ベスト4

―本人コメント―
普段から交流の深い地元勢同士でのチーム結成ということで、役割分担が明確だったことが主な勝因だと思います。【大聖堂】の面々には普段は負け越してましたが、その敗戦が確実にあの勝利を生み出すための大きな武器となりました。

―アルカディア視点―
チームの力を理解し尽くし、お互いが仲間を信頼した結果が、ベスト4という好結果をもたらしたのだろう。関西最強と称される【大聖堂】からの勝利は、試合前から練りに練った勝ちへのプロセスが呼び起こした必然だったのかもしれない。

TEAM POPY-新潟- **PLAYER** すぐる **RESULT** 準優勝

―本人コメント―
やっぱり自分たちには、POPYっていうゲーセンがあったということが勝因ですね。人が集まるので対戦相手には困らないし、僕らが強くなることに対してお店全体でバックアップしてくれる。だれが何といおうと、僕はチーム力だと思います。

―アルカディア視点―
大会前の評価はそこまで高くないものの、輝かしい結果を残した【POPY-新潟-】。コメントにあるように、新潟POPYという環境が、彼らの強さ、チームワークを支えていたのだろう。まさにチーム名通り、新潟POPY全体でつかんだ準優勝だ。

One for All！

今回の闘劇本選を分析してみると、個人の力……いわゆる「マンパワー」といったものより、「チーム力での勝利」という結果が目立った。

互いの実力を理解しているプレイヤー同士が組むことで、チームとしての方向性を決めやすく、柔軟に試合運びを展開できるといった強みをもたらした。優勝した【クラーケン】は先鋒、中堅、大将を全試合固定していたが、こちらもチーム内での役割を完全に把握しているという意味では、チーム力の高さを証明するものといえよう。

このような見地から考えると、プレイ人口で関東勢に劣る地方勢の、今大会での健闘はうなずける。そこに「勢い」といった要素が加わったことで、個人の強さより、チーム全体としての強さが勝った今回の結果は納得できるだろう。

「対戦人口の少なさという環境的不利を内容の濃さでカバーし、おのおのが大局的な強さを磨き上げた」とは「組長」の言葉だ。過去4回の決勝大会では、一人のプレイヤーの圧倒的活躍で決着の付いた闘劇だが、今年は大会を通して「チーム力」の重要性を改めて示した形となった。

チーム戦を勝ち上がるためには、チームの結束力と役割分担が大きなポイントとなる。これは久しく見られなかったことだ。

Virtua 5 ミニ事典
大会中よく見られたテクニックとして、屈伸避け抜けとバックダッシュ避けキャンセルバックダッシュが挙げられる。どちらの防御行動も、ダメージを取るためには一点読みに近い動きが要求されるため、初見の相手に対する防御行動としてはかなり安全なテクニックだ。攻めに関してはOMを使いこなしているプレイヤーも多く、『VF5』らしい試合内容となっていたぞ。

コンボチャンスを見逃すな！

対戦攻略

アイリーン

Eileen

カウンターヒットでコンボが入るようになった前空翻落腿。全キャラ用コンボを紹介だ。

Text：華火

前空翻落腿（前空翻中Ⓚ）カウンターヒット始動コンボを覚えよう

❶は足位置平行時の重量級と、シュン、ブレイズ以外に安定して入る。❶の決まらないシュン、ブレイズに対しては、初段がジャスト受け身されるが（難しい）❻を。ウルフには❸、ジェフリーには❼が決まるので、切り替えていこう。

ハの字用のコンボは、重量級とアキラ、ブレイズ以外には❷を。❷の決まらない重量級とアキラには❸のコンボを。ブレイズには初段がジャスト受け身されるが❽のコンボを決めよう。➡Ⓟが決まるキャラには❸が足位置関係無しで決まるので、足位置確認ができなかった際に役に立つ。

足位置を問わず決まるお手軽コンボが❾で、アイリーン以外の軽量級に決まり、ダメージも申し分無い。また、ベネッサとアオイの両足位置と、パイとサラのハの字の時には最大ダメージの❿が決まる。最速だと決まらないが、⇨Ⓟ＋ⓀⓅにディレイをかければ、後は最速でOKだ。

基本コンボより威力が高い、そのほかのキャラ別コンボはジャスト受け身されるが、❺がウルフ平行時に。平行のアイリーンとブラッドとリオンには❻が、アキラハの字には❹が決まる。

❶	レバー前入れⓅ→⇦Ⓟ＋ⓀⓅⓅ
❷	レバー前入れⓅⓅⓅⓀ
❸	レバー前入れⓅ⇧ⓅⓀ
❹	レバー前入れⓅ⇧Ⓟ→⇩⇦⇨ⓀⓀ
❺	⇦Ⓟ→レバー前入れⓅⓅ⇦Ⓟ
❻	⇦Ⓟ→⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ
❼	しゃがみⓅ→⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ
❽	⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ
❾	⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ
❿	⇨Ⓟ＋ⓀⓅ→⇩⇦⇨ⓀⓀ

前空翻落腿は展開が早くヒット確認が難しいが……

カウンター確認ができれば、大ダメージが叩き込めるぞ。

写真は表のコンボ❽。確定コンボは決めていこう。

キャッチ投げの性能を生かす

対戦攻略

結城 晶

Akira Yuki

優秀な避け対策として機能する順身翻胯。今回は、この技の性能に注目だ。

Text：マッハ晶

新たな戦術を紹介

屈伸や避けへの対策として使いやすい順身翻胯（⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ）。うまく相手をつかめた場合は、従来通り派生の心意把（⇨⇦Ⓟ＋ⒼⓅ＋Ⓚ）、靠山壁（⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ⇩or⇧Ⓟ＋Ⓚ）と開胯（⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）で二択を迫るのが有効となる。今回は、これらに加えて新たな戦術を紹介していこう。

闖歩（⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ⇩or⇧）から開胯でのガード崩しを狙った場合、ノーガードの相手にはしゃがまれて確定反撃を受けてしまう。その場合は靠山壁が確定するか、ここで闖歩からミドルキックを狙ってみよう。開胯を読んでしゃがんだ相手に決まりやすく、側面よろけが狙えるので環捶腿（ⓅⓀ）で追撃でき、その後も攻め続けることが可能。ここで相手が暴れていた場合は側面崩れを誘発できるので、伏虎（⇦⇧Ⓟ）→白虎双掌打（⬇⇦⇨Ⓟ）まで確定し、大ダメージが奪えるぞ。

また、闖歩から虎撲（⇩⇧⇦Ⓟ）を狙うのも面白い。開胯を意識してしゃがみがちな相手に決まりやすく、見返りが大きいぞ。どちらの選択肢も読み負けた場合にローリスクなので、様子見を兼ねて攻めたい場合に狙っていくといいだろう。

開胯を警戒してしゃがむ相手にはミドルキックが有効だ。

側面よろけが狙えるので、その後の環捶腿まで確定するぞ。

靠山壁の特殊な性質

靠山壁は壁際で決めた場合、相手と壁が密着していても壁よろけが発生しない。この特性を生かして、その後のコンボのダメージアップが狙えるぞ。壁と垂直に靠山壁を決めた場合は、距離が近いので猛虎硬爬山〜擢打頂肘（⬇⇨ⓅⓅ）→提膝弾腿（Ⓚ＋Ⓖ１フレームでⒼ離す）が決まる。ハーフフェンスでは直接提膝弾腿を決めるとリングアウトが狙えるぞ。

靠山壁をガードする相手には、撃歩翻胯（⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）から白虎双掌打を決めていこう。

壁を背負った状況では、靠山壁がパワーアップ。積極的に狙おう。

Virtua 5 ミニ事典

アイリーン補足 壁背後の猿王下山（⇨Ⓟ＋Ⓖ⇨）からⓅⓅやⓅⓅⓅで壁よろけを奪った際、壁に当てたⓅ→キャンセル前空翻落腿が強力。回復が遅ければ浮くのでⓅⓀ→ダウン攻撃を。ガードされても有利だ。

アキラ補足 闖歩から開胯を狙う場合、相手のガード入力のタイミングによっては開胯が空振りしてしまう。この場合は、撃歩翻胯かダッシュからの投げを狙えば確定するぞ。

逆二択で大ダメージを与えろ！

対戦攻略

サラ・ブライアント
Sarah Bryant

フルスピンヒールキック（◁Ⓚ）からのコンボを紹介。キャラ別の安定コンボを覚えよう。

Text：矢永

高難度コンボを極める

下のコンボは（◁Ⓚ）硬化ヒット時の最速入力による安定コンボで、ノーマルヒット時もほぼ同じコンボが入る。カウンターや持続ヒット時は浮きが若干変わるので、安定の❶と❷で対応しよう。

フレーム消費での浮かせ直しを使えば、難度は上がるが威力の高いコンボを決められる。足位置平行ヒット時は⇧Ⓟを1フレーム消費して出せば、アキラ、ジャッキー、ラウ、カゲ、リオン、レイ、ブラッド、アイリーン、ブレイズに対して浮かせ直しを狙うことができ、アイリーンとリオンに❹、それ以外のキャラに❸が入るようになる。

ハの字では、立ちⓅの当たらないシュン、ブレイズ以外の全キャラに、目押しの立ちⓅで浮かせ直してからの（⇩⇨Ⓚ＋ⒼⓀ）が決まり大ダメージを与えられる。ジャッキー、サラ、アオイ、アイリーンには立ちⓅで浮かせ直した後に（⇨Ⓚ＋Ⓖ）→（⇨ⓅⓀ）を決めることが可能。目押しの難度は高いが、チャレンジする価値はあるぞ。

なお、カゲ、リオン、ベネッサは受け身不能で浮かせ直すフレームが存在しないことがある。重量級とラウ、ブラッド、レイには、ジャスト受け身可能ながら足位置平行でも浮かせ直しが狙える。コンボをしっかりと覚えるのは難しいが、（◁Ⓚ）の相殺されない性質は魅力的。つかみ投げ対策の逆二択として積極的に使っていきたい。

（⇨Ⓚ＋Ⓖ）ガード後など、不利大での投げには（◁Ⓚ）で対抗。

ジャッキー、ベネッサ、ブラッドのハの字には（⇧ⓅⓀ）↓（Ⓟ⇦Ⓚ）も入る。

基本コンボ PICK UP!

❶	フルスピンヒールキック（◁Ⓚ）→セットアップコンビネーション（⇧ⓅⓀ）→サマーソルトキック（フラミンゴ中⇧or◁Ⓚ）
❷	フルスピンヒールキック（◁Ⓚ）→コンボサマーソルトキック（ⓅⓅⓅ⇦or◁Ⓚ）
❸	フルスピンヒールキック（◁Ⓚ）→セットアップコンビネーション（⇧ⓅⓀ）→バックナックルサイドキック（⇨Ⓟ＋ⓀⓀ）
❹	フルスピンヒールキック（◁Ⓚ）→セットアップコンビネーション（⇧ⓅⓀ）→カットインパンチ～サーペントテイル（フラミンゴ中ⓅⓅ Ⓚ）

❶は足位置平行時にカゲ、アイリーン以外への安定コンボ。カゲ、アイリーンには⇧Ⓟを1フレーム消費で出して❸と❹を決めよう。足位置ハの字は❷がシュンとブレイズ以外のキャラに安定。シュンとブレイズにはジャスト受け身可能な❶を狙っていくしか無い。なお、❸は足位置平行の軽量級と、ラウ、シュン、リオン、ウルフに入る。❹は足位置ハの字のパイ、ラウ、リオンに安定するぞ。

引き出しを増やそう

対戦攻略

パイ・チェン
Pai Chan

今月は迷蹤歩（⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）の使いどころと掣燕掛塔（⇦⇩Ⓟ＋Ⓖ）からの選択肢を紹介。

Text：矢永

迷蹤歩の活用

近距離で五分前後の状況では、OMⓅを中心とした攻めに併せて迷蹤歩を使っていくのが面白い。この状況では迷蹤歩の後方移動が有効に働き、リーチの短い技をかわすことができる。

リーチの長い技と連係の2発目にはつぶされやすいが、相手キャラによってはOMをつぶすための大技暴れもかわせるので有効活用したい。

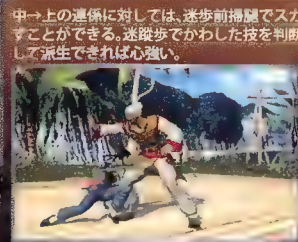
迷蹤歩からは状況を問わず、半回転中段攻撃からの連係となる迷蹤芸燕子連掌（迷蹤歩中Ⓚ＋ⒼⓅ）への派生が強力。スキの大きな技をかわすと硬化にヒットして1フレーム有利になり、初段カウンターヒット時は空中コンボを狙える。ガードされてもダウンを奪う下段への派生があるので、ほとんど不利を感じない。迷蹤歩を見てから手を出してきた相手には、まずカウンターヒットを奪えるので、積極的に使っていこう。なお、浮かせた後の追撃は飛燕弾腿（⇨⇨ⓅⓀ）が手堅い。

もう一つの派生技である迷歩前掃腿（迷蹤歩中Ⓚ）も優秀。リーチこそ短いがガードされても15フレームまでの反撃しか受けないので、シュンやベネッサに対しては気軽に使っていける。

掣燕掛塔後の無回復対策

掣燕掛塔での崩し後、相手の無回復を読んだときは燕青双掌壁（⇦Ⓟ）を使ってみよう。燕青双掌壁を無回復状態の相手に当てれば、重量級以外に対して側面崩れを誘発。このときはコンボを決めやすい腹側での側面崩れなので、燕青架単壁（Ⓟ＋Ⓚ）→レバー前入れ立ちⓅ→燕青架単壁→飛燕烈脚（◁Ⓚ＋ⒼⓀ）が、シュン、ブレイズ以外の全キャラに対して安定して決まる。崩れ誘発時のダメージが大きく、ガードされても4フレームの有利になるので、選択肢に組み込もう。

穿冲拳（⇨Ⓟ）や玉女献書（⇨ⓅⓀ）、旋脚冲掌（⇧ⓀⓅ）のノーマルヒット後などは迷蹤歩とOMの使い分けが面白い。

シュンの（⇧Ⓚ）やジェフリーの（⇨Ⓚ）といった、OM対策として使ってくる技をかわしつつ攻撃できるぞ。

中→上の連係に対しては、迷歩前掃腿でスカすことができる。迷蹤歩でかわした技を判断して派生できれば心強い。

ブレイズに無回復されると、連掌（ⓅⓅ）すらスカるので注意。

Virtua 5 ミニ事典

サラ・コンボ補足：足位置平行時は、ジェフリー、シュン、ブレイズ（1フレーム消費）、パイ（目押し）の4キャラに対して、しゃがみⓅで浮かせ直すことが可能だ。

パイ補足：上記の横崩れ後は浮きが高く、燕青架単壁→高蹴腿（Ⓚ）→飛燕烈脚がサラとベネッサに入る。また、ラウには燕青架単壁×2→飛燕烈脚などのマニアックコンボが決まるぞ。

つながる!? つながらない!?

対戦攻略

ジェフリー・マクワイルド

Jeffry Mcwild

[illegible]月はカウンターヒットからの[illegible]押し投げに注目してみた。一部残念な報告もあり!?

Text：矢永

中距離からの攻め手

メガトンナックル（⇦⇧Ⓟ＋Ⓚ）は硬化が短縮されたことで、カウンター時に目押しによる0フレームしゃがみ投げがつながるようになった。中距離からの接近手段としての有効度が上がったので、戦術に取り入れていきたい。

かわし判定などは持たないので、適当に出してもつぶされやすい。まずは立ちⓅでのけん制やスカし確定のミドルキックなどを駆使して、相手に手を出させづらくしてから狙っていこう。

うまく相手に触れさせることができたら、ヒット確認でその後の選択肢を変えていく。ガードされた場合は、安定のしゃがみⓅや小技に強いOMからの攻めが強力。一歩下がって再びメガトンナックルを出すのも面白い。なお、肘系の技はボディスタップ（Ⓟ＋Ⓚ）でつぶせるぞ。

カウンター時はしゃがみ投げを最優先に、軽量級Ⓟすらつぶすケンカフック（⇦⇨Ⓟ）、全回転攻撃のディストラクションウエイブ（Ⓚ＋Ⓖ）で避けと暴れを対策しよう。なお、近距離ヒットなら避け最速キャンセルしゃがみ投げの入力で確実につながるのだが、難度が高くあまりオススメできない。ノーマルヒット時はダブルアッパー（⇧ⓅⓅ）など出の早い中段を出すか、スレットスタンス（Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）からの二択を迫るといい。

中距離からの接近手段に使える（⇦⇧Ⓟ＋Ⓚ）。カウンターで……

しゃがみ投げがつながる。目押しの感覚を体で覚えよう。

夢破れる……

前作『VF4』まではトーキック（⇩Ⓚ）カウンターヒット時、相手の硬化が切れた瞬間に⇩⇧⇨Ⓟ＋Ⓖを入力することによってつながったトーキックスプラッシュマウンテン（⇩Ⓚヒット時⇩⇧⇨Ⓟ＋Ⓖ）。今作でも可能性を探ってみたが、投げ無効時間の影響か、相手の硬化が切れた2フレーム後からしか打撃投げの入力を受け付けなくなった。これにより"極めればトーキックカウンターでダメージ期待値100"ということはなくなり、かなり"趣味の技"色が強くなった。

ヒット投げにつながらなくなったので、利用価値は低下した。

最大ダメージを狙え！

対戦攻略

影丸

Kagemaru

今回は、弧延落からの最大ダメージとなるコンボを紹介。キッチリと決めていこう。

Text：マッハ晶　協力：こえと

最新版・弧延落コンボ大全

まず軽量級の安定コンボである❶だが、全部最速でつなげるだけで問題無く決まる。壁コンボへも移行しやすいため、汎用性が高いぞ。

❷はパイ限定の高威力コンボ。コツは霞刃（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）を消費無しで出すこと。ほかはすべて最速で出そう。アオイには霞刃ヒット後、散弾螺旋裏蹴り（ⓅⓅ⇦ⓅⓀ）に替えれば決まる。

ブレイズに対しては❸のコンボが最大ダメージとなっているが、受け身や起き上がりを攻めたい場合には❹のコンボを使っていく。

レイ、ブラッド、リオンには❺のコンボを決める。シュンに対しては❻のコンボで飲酒量を覚ましつつダメージを奪いにいくか、❼の最大ダメージコンボを決めていこう。

ラウ、カゲ、ゴウ、ジャッキーには❽のコンボが最大。安定して決めることができる。

アキラには❾、ウルフには❿、ジェフリーに対しては⓫を決めよう。

■キャラクター別 弧延落コンボ

番号	コンボ内容	威力
❶	浮身膝蹴り（⬇⇨Ⓚ）→立ちⓅ→旋風刃（⇩Ⓟ＋Ⓚ）→散弾螺旋裏蹴り（ⓅⓅ⇦ⓅⓀ）	67
❷	浮身膝蹴り（⬇⇨Ⓚ）→立ちⓅ→霞刃（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）→側弾～散弾螺旋裏蹴り（⇧ⓅⓅ⇦ⓅⓀ）	[illegible]
❸	浮身膝蹴り（⬇⇨Ⓚ）→立ちⓅ→双破刃（⇧Ⓟ＋Ⓚ）水車蹴り（⇘Ⓚ＋Ⓖ）	67
❹	浮身膝蹴り（⬇⇨Ⓚ）→立ちⓅ→立ちⓅ→側弾～散弾螺旋裏蹴り（⇧ⓅⓅ⇦ⓅⓀ）	[illegible]
❺	浮身膝蹴り（⬇⇨Ⓚ）→立ちⓅ→双破刃（⇧Ⓟ＋Ⓚ）→葉隠流・陰・風神撃（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）	66
❻	旋風刃（⇩Ⓟ＋Ⓚ）→落閃刃返し（⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）→霞刃（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）→螺旋裏蹴り（⇦ⓅⓀ）	[illegible]
❼	浮身膝蹴り（⬇⇨Ⓚ）→立ちⓅ→双破刃（⇧Ⓟ＋Ⓚ）→風刃裏水車（⇩Ⓟ＋ⓀⓀ）	66
❽	浮身膝蹴り（⬇⇨Ⓚ）→立ちⓅ→立ちⓅ→散弾螺旋裏蹴り（ⓅⓅ⇦ⓅⓀ）	[illegible]
❾	浮身膝蹴り（⬇⇨Ⓚ）→立ちⓅ→双破刃（⇧Ⓟ＋Ⓚ）→影刃（⇨⇩⇧Ⓟ＋Ⓚ）	65
❿	浮身膝蹴り（⬇⇨Ⓚ）→立ちⓅ→側弾～散弾螺旋裏蹴り（⇧ⓅⓅ⇦ⓅⓀ）	[illegible]
⓫	浮身膝蹴り（⬇⇨Ⓚ）→立ちⓅ→散弾螺旋裏蹴り（ⓅⓅ⇦ⓅⓀ）	[illegible]

[illegible]刃が絡むコンボは消費無しで出さなければ決まらない。要練習だ。

Virtua 5 ミニ事典

ジェフリー補足：そもそも出すのが難しいトーキックスプラッシュマウンテン。入力開始時はニュートラル→⇩が必須事項なので、⇧に入らないように意識すれば格段に出やすくなる。
カゲ補足：レイ、シュン戦などで体力をリードしたら、中遠距離で十文字構え（Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）で構えて迎撃しよう。手技主体のレイ、シュンには効果的な戦術だぞ。

主力技の性能を熟知せよ

対戦攻略

梅小路 葵

Aoi Umenokouji

Ver.Cにおける両止（⇦⇧Ⓟ）の細かな強化点と、天地陰陽（⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）投げ抜けを解説。

Text：矢永

両止の気付きにくい強化点

両止が完全中段になったことによる恩恵は、単純にしゃがみガードに強くなっただけではない。

まず使いやすくなったのが、【D】ベネッサ戦。これまではさばき技の（⇧Ⓟ）や下段当て身の（⇦⇧Ⓟ＋Ⓚ）に対して有効とはいえなかったが、今回はしっかりとよろけを誘発できる。これにより【D】ベネッサの防御的な技のすべてに、両止で対応できるようになったので、闘いやすさが格段に向上したといえるぞ。

肘系の技よりも発生が早い中段攻撃になったために、わずかながらに屈伸されづらくなったことも新たな長所。屈伸精度の高い相手にほど効果的なので、屈伸のうまいプレイヤーには有利小での選択肢に、両止を多めに使っていこう。

そのほか、鳳凰手（⇧Ⓟ）カウンターヒット後の追撃として使った際に、よろけを奪えるようになった。立ちⓅからの連続技よりもダメージは低いものの、その後よろけからの攻めを展開できることが魅力となっている。

これらの点を踏まえつつ、近距離戦での主力として使っていこう。上段攻撃への派生に割り込める特性は健在なので、使いどころは多い。弱点となるバックダッシュと避けには、もう一つの強化技である時雨（Ⓚ＋Ⓖ）で対応していける。

ベネッサ戦では有効。ガード時は流旋（⇦or⇩Ⓟ＋Ⓚ）が強力。

上段かわし判定も忘れずに。連係への割り込みに重宝する。

天地陰陽投げ抜けを使おう

上・中段のほとんどの攻撃を当て身できる天地陰陽。構えを維持している限りは当て身判定が持続するのは周知の事実だが、最速で解除した場合でも14フレーム目までは当て身判定が残る。

このことから、不利な状況では当て身投げ抜けのような感覚で、天地陰陽→投げ抜けという芸当が可能。相手の最速行動のほとんどに対応できるので、守勢時の選択肢に交ぜていこう。コマンド入力が忙しいので、慣れないうちは当て身成功後の追撃をミスしやすいので注意。

使いこなせば強力な防御手段。由紳天地陰陽投げ抜けが理想!?

ディフェンシブスタイルのVer.C新着コンボを紹介！

対戦攻略

ベネッサ・ルイス

Vanessa Lewis

たたき付け効果が加わったライトアングルトーキック（⇧Ⓚ）からのコンボをまとめて紹介。

Text：栗田

安定コンボから覚えよう

Ver.Cでの、ライトアングルトーキックからの主なコンボを下表にまとめた。まずは重量級以外に確実に決まる❺を覚え、余裕があればほかのコンボも組み込もう。特に、足位置平行時ならアキラまでに決まる❶と、サラを除く軽量級＆ブレイズに足位置に関係なく決まる❷を覚えるといい。❸は❷よりもわずかながら起き攻めしやすいのが利点（アキラには、コマンド入力で1フレーム消費してしまうと決まらない点に注意）。❹は決まる状況こそ少ないが、リングアウト狙いに最適だ。

これらのコンボが決まらない重量級に対しては、大ダウン攻撃の47ダメージが安定かつ最大。起き攻め重視でコンボを狙うなら、ウルフには立ちⓅ→カットインニーキック（⇨Ⓚ）で43ダメージ、ハの字のジェフリーにはシャドーコンビネーション（ⓅⓅⓅ）やワンツー〜スイッチニーリフト（ⓅⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ）で46ダメージを与えるといい。

Ver.Cでヒット時の見返りが大きくなったので、投げに相殺されないことを生かし、不利時の暴れ技として活用しよう。

■ライトアングルトーキック（⇧Ⓚ）からのコンボ

	コンボ	[illegible]	アイリーン 平	アイリーン ハ	アオイ 平	アオイ ハ	パイ 平	パイ ハ	サラ 平	サラ ハ	ベネッサ 平	ベネッサ ハ	ブレイズ 平	ブレイズ ハ	ゴウ 平	ゴウ ハ	ブラッド 平	ブラッド ハ	レイ 平	レイ ハ	カゲ 平	カゲ ハ	シュン 平	シュン ハ	リオン 平	リオン ハ	ラウ 平	ラウ ハ	ジャッキー 平	ジャッキー ハ	アキラ 平	アキラ ハ	ウルフ 平	ウルフ ハ	ジェフリー 平	ジェフリー ハ
❶	立ちⓅ→Ⓟ＋ⓀⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ	55	○	×	○	×	○	○	○	×	○	○	○	○	○	×	○	×	○	×	○	×	○	×	○	×	○	×	○	×	○	×	×	×	×	×
❷	立ちⓅ→⇨Ⓟ⇧Ⓚ	55	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	×	○	×	○	×	○	×	×	×	○	×	○	×	○	×	○	×	×	×	×	×
❸	立ちⓅ→⇨⇨ⓅⓅ	55	○	×	○	×	○	×	○	×	○	×	○	×	○	×	○	×	○	×	○	×	○	×	○	×	○	×	○	×	○	×	×	×	×	×
❹	ⓅⓅⓅⓀ	55	○	×	○	×	○	×	×	×	○	×	○	×	×	×	○	×	○	×	×	×	×	×	○	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×	×
❺	立ちⓅ→⬇⇧ⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ	51	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×

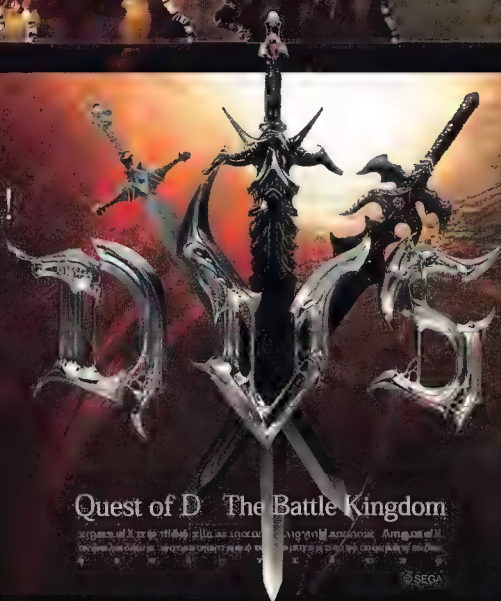
表内の技：ヘビィフック〜スイッチニーリフト（Ⓟ＋ⓀⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ）、バックナックルトーキック（⇨Ⓟ⇧Ⓚ）、ダッキングボディスマッシュ（⇨⇨ⓅⓅ）、シャドーコンボハイキック（ⓅⓅⓅⓀ）、テイクオフエルボー〜スイッチニーリフト（⬇⇧ⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ）

Virtua 5 ミニ事典

アオイ補足：天地陰陽最速キャンセル時の全体フレームは39フレーム。当て身の全体フレームが30フレームなので、それと比べると若干長くなっていて反撃されやすい。

ベネッサ補足：表に記載したダメージはノーマルヒット時のもの。カウンター時は小・中・大でそれぞれ+7、+12、+15、硬化カウンター時（投げに合わせた場合など）は+6ダメージとなる。

Quest of D The Battle Kingdom

新着情報満載!!
AMショーにも出展!

稼働が待ち遠しい本作だが、先日開催されたAMショーにて、早くもプレイヤブルな状態で出展されたぞ。今回は、そこでのプレイを元に新着情報を紹介。ここから雰囲気をつかもう。

クエスト オブ D ザ・バトルキングダム
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法：タッチパネル＋アナログレバー＋4ボタン
■発売日：2007年11月予定
■使用基板：Chihiro™

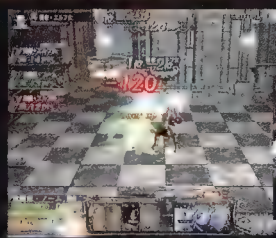
※記事中の内容や写真はAMショー出展バージョンおよび開発中のものを使用しています。製品版とは異なる可能性があることを、あらかじめご了承ください。

Text：真瑠世

新要素 VSモードをチェック!!

VSモード専用らしき段位を見受けられたのが衝撃的。ルールは制限時間内により多くのポイントを獲得する形で、倒れても何度でも復活可能。

今回選択できたステージではトラップで一撃死、魔道書のようなものを取ると一定時間パワーアップ。攻撃を数回当てれば相手を倒せるため、ショー会場では遠距離からの飛び道具や魔法が猛威を振るっていた。

相手を倒すと順位に応じたポイントが加算される。レバーはトラップ発動用で、相手に当たれば一発で倒せるぞ。

魔道書を取るとパワーアップする！なお、自分より順位の低い相手は簡易マップに表示されない。

公開されていたVSモードにはスキルカードやeアイテムを持ち込めたが、制限のかかったダンジョンなどの可能性も!?

新要素 新・上位職業をチェック!!

新しい上位職業には、新スキルや職業スキルが多数存在。範囲系など戦術の幅を広げるものばかりで、今から期待がふくらむ。

蛮族

ショーバージョンでは騎士スキルのダブルドラゴンを使用でき、片手斧二刀流の連係スキルもあった。職業スキルはシャウトとフルーリーを確認。シャウトはその場で衝撃波を前方に飛ばし、相手を気絶させる技。騎士のチャージと似た使い方になりそうなスキルだ。フルーリーは移動攻撃で、今までに無いタイプだ。

フルーリーはダッシュで接近し、武器で攻撃するスキル。使いどころは未知数だ。

武闘家

ナックル主体なので新職業スキルとの連係を期待したが、ショーではマイナーヒールなどの僧侶スキルがメインだった。今後に期待が高まる。

肝心のナックル系スキルはダッシュ攻撃を1種類確認。武闘家専用のスキルは、射程距離のある衝撃波を前方へ放つホーリーストリーム。スキが小さく使いやすそうな印象だ。

ホーリーストリームは衝撃波を放つ技。コモンなのでMP消費が少なく、連発できそうだ。

黒魔術師

黒魔術師は2種類のスキルを確認できた。グラビティーフィールドは重力弾を射出し、着弾した場所に重力場を展開する。集団モンスターの先頭に使って、まとまったところへアイスブリザード……などが強そうだ。もう一つのサーヴァントは、フレッシュゴーレムを召喚するスキル。従来の召喚獣よりも強力そうだ。

忠実な下僕、フレッシュゴーレムを召喚するサーヴァント。その実力は未知数だが……!?

狩人

新スキルや職業スキルが最も多かったのが狩人。弓スキルのライトニングブラストは、上空に矢を放ち前方に範囲攻撃をする。弓の強化系補助魔法もあり、防御力の高い敵に活躍しそうな予感。職業スキルではエスケープが目立つ。USEボタンでバックステップをする技で、距離を取るという概念は新鮮だ。

前方に範囲攻撃を仕掛けるライトニングブラスト。マインとの併用が面白そうだ。

アルカディアの攻略情報から、アーケード最新情報までフォロー！

月刊アルカディアから飛び出した携帯コンテンツ！

アルカディアモバイル

ユーザーの皆さんからの意見をもとに日々進化中!!

今後の注目コンテンツ

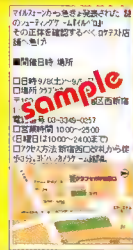
その1 オリジナル待ち受け画像が毎週追加予定！

ゲームメーカー公式画像やアルカディア表紙用の描き下ろし画像などの貴重なイラストを、各メーカー様のご協力により待ち受け画像として近日中に順次配信予定！
キミのお気に入りタイトルの待ち受け画像をゲットするチャンスだ！

※画像はイメージです。

その2 ロケテスト情報や最新Newsも掲載！

最新ゲームのロケテスト情報や、アーケード関連のNewsを可能な限り掲載！ 稼働前の最新ゲームに触れるチャンスも訪れるかも!? そのほかにも貴重な新作グッズや最新プライズの情報も追いかけていくぞ。

普段の生活では見逃しがちな、最新グッズ情報をゲットしよう！

貴重なロケテスト情報を、店舗までのアクセス方法と併用して有効活用だ！

その3 本誌との連動コーナーも増加！

本誌の連載記事と連動したコラムや、掲載し切れなかったインタビュー記事の完全版など、さまざまな部分で月刊アルカディアと連動したコンテンツを用意。合わせてチェックすることで思わぬ発見があることも!?

人気ライターコラムや攻略情報のバックナンバーもバッチリ読める！

アクセス方法

もしくは
空メールをコチラに！
ad@famitsu.net

DoCoMo
メニューリスト▶メニュー/検索▶TV/ラジオ/雑誌▶雑誌

au
TV·ラジオ·マガジン▶マガジン

SoftBank
メニューリスト▶TV·ラジオ·雑誌▶出版·雑誌

対応機種
各キャリア全ての機種に対応

サービス利用料
月額315円[税込]
※一部無料サービス有

enterbrain
株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話：0570-060-555（代表）
http://www.enterbrain.co.jp/

月刊アルカディアをご購入の際は全国の書店へ。最寄の書店に無い場合はその書店でご注文いただくか、弊社通信販売をご利用ください。
問い合わせ 0570-060-555（ナビダイヤル） cs@eb-store.com

Release

『カードビルダー』オフィシャルバインダーが登場!

http://gundam-cardbuilder.com/

新バージョンが発表された『機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー』のオフィシャルバインダーがバンダイより登場。9 ポケットリフィルを 60 枚収納できるバインダーだけではなく、着脱可能な中箱搭載の「コア・ブロック方式」を採用したデッキケース（連邦・ジオン、両軍の IC カード収容ポケット付き！）と、このセットでしか手に入らない GCB 対応カード【ジム・クゥエル】を加えた豪華セット！

540 枚ものカードを納められるので、これまで排出されているカードを入れるのもよし、新バージョンで排出されるカードを入れるのもよし。『GCB』ユーザーは手に入れておきたいバインダーだ！

青を基調としたバインダー。表紙には、【ガンダム試作2号機】のシルエットがあしらわれている。

Resume

機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー オフィシャルバインダー＆デッキケースDXセット

仕様

・オフィシャルバインダー×1冊
・オフィシャルデッキケース×1個
・GCB EXカード「ジム・クゥエル」×1枚
・バインダー収納BOX（化粧箱）×１個

価格：4,500円（税込4,725円）
発売日：2007年10月下旬
販売元：バンダイ

Event

10月はハロウィン仕様 東京ジョイポリスへGO!

http://sega.jp/joypolis/tokyo/

東京ジョイポリスでは 10 月 1 日（月）～ 31 日（水）までの間、『HAPPY HALLOWEEN 2007 in 東京ジョイポリス』を開催！

期間中は館内回遊型のスタンプラリー「怪人パンプーキンからの挑戦状!」が楽しめる。カーニバルコーナーと各アトラクションの利用ごとにもらえるスタンプを集めると、抽選で「東京湾ナイトクルージング」ペアチケットなど、豪華賞品が当たるぞ。また、毎週日曜の 12 時～ 18 時には、館内に愉快な怪人“パンプーキン”が出没し、館内をグリーティング!「トリック・オア・トリート」の合言葉で、お菓子がもらえちゃうかも!? さらに、3F「ディッピンドッツ・アイスクリーム」では限定フレーバー「クリーミーパンプキン」や、5F「カフェ＆ダイニング JP」ではかぼちゃを使ったオリジナルメニューが登場！ 今年のハロウィンはジョイポリスで決まりだ！

ハロウィン限定メニュー「ハロウィンプレート」。ほかにも趣向をこらしたメニューが。

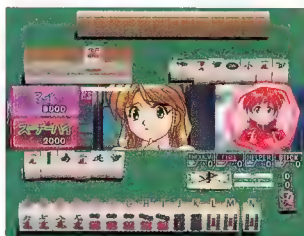
PRESENT!

セガ様より東京ジョイポリスのパスポートを5組10名様にプレゼント! 詳しい応募方法は56ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

ジャレコがゲーセンに復活!? トライにスーチーパイが集結

http://www.suchie-pai.net/

秋葉原のトライアミューズメントタワー（東京都千代田区外神田 4-3-10）に美少女対戦麻雀「スーチーパイ」シリーズに登場する架空のゲーセン「You&Me」を模したコーナーが 10 月末までの期間限定で登場しているぞ！

今や稼動している店舗を探すのも困難（失礼）なスーチーパイシリーズが一堂に集結しているので、シリーズを順番に楽しむことができる。過去に悔しい思いをしたり、家庭用じゃ満足できないキミはぜひ足を運んでみよう！ 期間中はほかのジャレコタイトルも楽しめるかも！

8 年ぶりの最新作『スーチーパイⅣ』もリリースされ、盛り上がりを見せているスーチーパイに注目だ。

PRESENT!

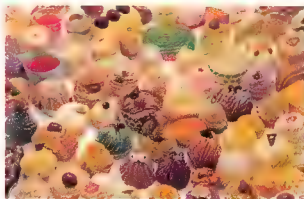
ジャレコ様より「You&Me特製コースター」をセットで5名様にプレゼント!詳しい応募方法は56ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

おいしい秋の味覚を満喫 秋だ！ 満福ナンジャタウン

http://www.namja.jp

ナムコ・ナンジャタウンでは、園内全体で“幸せな秋”を思う存分満喫できるイベント『秋だ！ 満福ナンジャタウン』を 9 月 8 日（土）から 12 月 16 日（日）まで開催中。

期間中は五つのイベントが催されているが、今回はその中から『モンブラン博覧会 2007』をピックアップ！ 秋デザートの定番モンブランが全国から 100 種類以上集結！ ユニークでかわいらしいものをはじめ、日本中の選りすぐり絶品モンブランが一堂に勢ぞろい。一度の来園では食べ尽くせない、おいしさも数も圧巻のイベントとなっているぞ。

PRESENT!

ナムコ様よりナムコ・ナンジャタウンのパスポートを5組10名様にプレゼント!詳しい応募方法は56ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

アルカディア編集部 編集者募集のお知らせ

http://www.enterbrain.co.jp/

アルカディア編集部では、編集者を募集しています。ゲームを攻略し、記事を書くライターではなく、企画立案、進行管理、その他編集作業を行なう「編集職」の募集です。モバイルコンテンツであるアルカディアモバイルとの連携もあります。応募資格は 20 ～ 30 代の男女。学歴は問いません。

応募方法は、HP をご覧の上、右記の書類を弊社までお送りください。

1. 履歴書
2. 職務経歴書
3.「過去に手掛けてきた作品」、「志望理由」、「当編集部で何をしたいか」

〒 102-8431
東京都千代田区三番町 6-1
株式会社エンターブレイン 人事部
「アルカディア編集スタッフ募集係」宛

アーケードゲームが好きで業界の発展に貢献したいという方の応募をお待ちしております。

アルカディアデータベース ARCADIA DATA BASE

2007年8月1日～8月31日

ビデオゲームランキング

8位　ダイナマイト刑事EX

かなりアクの強いゲームだが、一部の熱烈なるファンに後押しされ8位にて初登場。やればやるほどやみつきになるこのゲーム、今後のランキング動向が気になるところだ。

メーカー	セガ
ポイント	99.2

順位	前回	タイトル（メーカー）	ポイント
1	→	GUILTY GEAR XX ΛCORE（アークシステムワークス）	326.5
2	→	機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連邦 vs. Z.A.F.T.II（バンプレスト）	241.3
3	↑	Virtua Fighter5（セガ）	196.1
4	↓	MELTY BLOOD Act Cadenza Version B2（エコールソフトウェア）	187.0
5	↓	鉄拳5 DARK RESURRECTION（バンダイナムコゲームス）	174.5
6	↑	SUREET FIGHTER III 3rd STRIKE（カプコン）	105.8
7	↑	虫姫さまふたり（ケイブ／AMI）	102.6
8	初登場	ダイナマイト刑事EX（セガ）	99.2
9	↓	キン肉マン マッスルグランプリ2（バンプレスト）	90.7
10	初登場	シューティングラブ。2007（トライアングルサービス）	86.6

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

8位　湾岸ミッドナイト マキシマムチューン3

原作ファン、レースファン双方の支持を得て『湾岸ミッドナイト』の新作がランクイン。やり込み要素の強いこの作品、ランキング上位にどれだけ食い込むのか注目だ。

メーカー	バンダイナムコゲームス
ポイント	77.1

順位	前回	タイトル（メーカー）	ポイント
1	↑	beatmaniaIIDX 14 GOLD（KONAMI）	197.3
2	↑	pop'n music15 ADVENTURE（KONAMI）	186.5
3	↑	セガネットワーク対戦麻雀 MJ3 エボリューション（セガ）	158.1
4	↑	麻雀格闘倶楽部6（KONAMI）	137.1
5	↑	GuitarFreaksV3（KONAMI）	94.4
6	↓	DrumManiaV3（KONAMI）	90.8
7	↑	三国志大戦2 若き獅子の鼓動（セガ）	86.8
8	初登場	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン3（バンダイナムコゲームス）	77.1
9	↓	QUIZ MAGIC ACADEMY IV（KONAMI）	72.2
10	→	機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー（バンプレスト）	49.7

協力店舗（50音順）

店舗	住所	電話
アミューズメントスペースMAHODO	福岡県北九州市八幡西区折尾1-12-14 1F	☎ 093-695-0632
AMUSEMENT LAND Kyon[illegible]	東京都新宿区百人町1-18-11	☎ 03-5330-6226
アミネット五反田	東京都品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎ 03-3495-2183
粋～ik[illegible]～	香川県高松市高松町字斉田2554-18	☎ 087-843-2788
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎ 03-5330-8595
グッディ21	東京都江東区北砂7-4-4	☎ 03-5690-0821
Game in えびせん	東京都練馬区旭丘1-75-11 ヤジマビル 2F	☎ 03-6906-4776
ゲームスポットハロウィン	島根県出雲市[illegible]町985-3	☎ 0853-23-07[illegible]
GAME'S MILK	京都府宇治市大久保町北ノ山101-5	☎ 0774-44-5770
ゲームセンターテクノポリス	新潟県長岡市要町1-8-50	☎ [illegible]-33-1516
GAME DINO 枚方本店	大阪府枚方市岡東町[illegible]-3-205	☎ 072-846-3303
ゲームファクトリーマグ[illegible]川越店	埼玉県川越市脇田町[illegible] Kスクエアビル B1	☎ 049-222-8839
ゲームブルース	岐阜県大垣市林田町9-3 第一ビル 1F	☎ [illegible]-6196
ゲームBOX.Q2	京都府宇治市大久保町北ノ山101-5	☎ 07[illegible]-44-5770
GAME41	北海道札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイヤルハイツビル 1F	☎ 011-751-9[illegible]
埼玉POPY	埼玉県さいたま市岩槻区城町1-7-43	☎ 048-757-0994
チャレンジャー ABABA天神橋店	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	☎ 06-6357-6677
チャレンジャー ガムガム店	大阪府吹田市岸部南1-24-9	☎ 06-6317-0433
電脳遊園地ハリケーン	鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	☎ 0994-41-4188
ハイテク セガ 盛岡	岩手県盛岡市大通2-6-11	☎ 019-623-2562
ピタゴラスMQ	和歌山県和歌山市加納319-1	☎ 073-472-3556
Boo-BossBoss 吉祥寺店	東京都武蔵野市吉祥寺本町1-24-5	☎ 0422-23-3211
プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～B2	☎ 03-3943-6735
ロングラン万代	新潟県新潟市万代1-1-26	☎ 025-245-0202

これからだ!! ゲームリスト

2007年9月15日現在

2007年9月以降稼働予定のタイトル

タイトル	メーカー	ジャンル	予定
機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン 戦士の記憶	バンプレスト	ガンシューティング	9月予定

2007年10月以降稼働予定のタイトル

タイトル	メーカー	ジャンル	予定
オトメディウス	KONAMI	次世代シューティング	10月予定
ベースボールヒーローズ3	KONAMI	スポーツゲーム	10月予定

2007年稼働予定のタイトル

タイトル	メーカー	ジャンル	予定
デススマイルズ	ケイブ	横スクロールシューティング	2007年秋予定
beatmaniaIIDX15 DJ TROOPERS	KONAMI	DJシミュレーション	2007年冬予定
戦国BASARA® X（クロス）	カプコン	対戦格闘ゲーム	2007年冬予定
まもるクンは呪われてしまった!	ガルチ/グレフ	シューティング	2007年冬予定
鉄拳6	バンダイナムコゲームス	3D対戦格闘	2007年予定

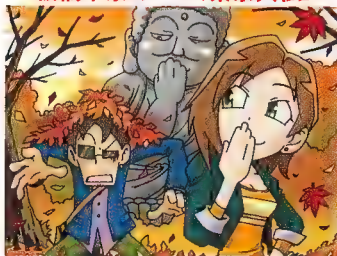
稼働時期未定のタイトル

タイトル	メーカー	ジャンル	予定
THE KING OF FIGHTERS XII	SNKプレイモア	対戦格闘	未定
サムライスピリッツ閃	SNKプレイモア	剣戟対戦格闘	未定
AFTER BURNER CLIMAX SDX	セガ	フライトシューティング	未定
Quest of D　The Battle Kingdom	セガ	ネットワーク対応カードアクションRPG	未定
三国志大戦3	セガ	リアルタイムカード対戦	未定
ワールドクラブチャンピオンフットボール インターナショナルクラブス 2006-2007	セガ	スポーツゲーム	未定
PROFESSIONAL DRIFT GAME D1GP ARCADE	タイトー	ドライブ	未定
チェイスH.Q.2	タイトー	カーアクション	未定
悠久の車輪 ～Eternal Wheel～	タイトー/スクウェア・エニックス	オンライン対戦型カードゲーム	未定
ニュースペースオーダー	バンダイナムコゲームス	リアルタイムストラテジー	未定

日本縦断 ゲームセンターマップ

ゲセマプ

東京都板橋区編

板橋十景の一つ、東京大仏!

イラスト：斉藤コーキ

今月のレンジャー

DB隊員 今月は東京都板橋区のゲーセンを紹介！ 大小さまざまなゲーセンが立ち並ぶ激戦区です。店舗ごとに特色が異なるので、あなたにピッタリのお店がきっと見つかるはず!

ミスX隊員 板橋はゲームセンターの数が本当に豊富! 地元の読者が羨ましい限りです。取材や下調べは困難を極めましたが、台風が来る直前に終えられてホッとしました（笑）。

大山駅周辺

「VF5」の対戦に明け暮れるなら

ゲームサファリ大山

住 東京都板橋区大山東町60-27 ハチンコやすだ2F
☎ 03-5248-4743 営 10：00～24：00
HP なし

DB「音ゲーと『VF5』、『連ザⅡ』の対戦が盛り上がっているなあ。駅からとても近いし、フラッと訪れるには最適！」
ミスX「『QMAⅣ』や麻雀系のネットワークゲームが充実しているのもうれしいですね～。キャラクターもののプライズが多いのも、ひそかにポイント高いです！」

ビデオゲームは対戦格闘ゲームがメイン

少し見つけづらいが、この階段が入り口だ！

スタッフより

当店は音ゲーやカードゲームのラインナップが充実！ 地域ナンバーワンを自負できるよう、メンテナンスにも力を入れています。ビデオゲームは『VF5』を筆頭に、対戦が盛り上がっていますよ。大山へお越しの際は、ぜひお立ち寄りください！

サービスの内容と種類に自信アリ！

ゲームグース 大山店

住 東京都板橋区大山東町55-7 コーホキク1F
☎ 050-3424 6422 営 10：00～24：00
HP http://www.gamegoose.co.jp

ミスX「『ベースボールヒーローズ2』と『麻雀格闘倶楽部6』に人気が集中していますね。11時と20時にドリンクサービスがあり、そちらも好評のようです」
DB「プレイ料金も割安に設定されているな～。また、キッズ向けカードゲームや『ポップン』なども設置されているぞ」

開店から閉店まで、麻雀コーナーは人がギッシリ！

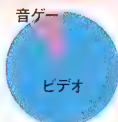
この黄色い看板が目印。入口にはプライズがある

スタッフより

『麻雀格闘倶楽部6』では、東風戦が安く遊べるといったさまざまなサービスを月ごとに行なっております。『ベースボールヒーローズ2』では、カードは払い出されませんが200円で9イニング遊べるサービスもありますよ。ぜひご来店ください。

有名プレイヤーがしのぎを削る！

ゲームニュートン 大山店

住 東京都板橋区大山町25-8 野口ビルB1
☎ 03-3554-2668 営 12：00～25：00（土日祝日は10：00～25：00）
HP http://www.game-newton.co.jp

ミスX「本誌の別冊、闘劇魂でも紹介させていただいたお店です。設置されているゲームのうち9割が格闘ゲームということもあり、対戦フリークにはたまりません！」
DB「毎週月～火曜は、なんと『ストⅢ 3rd』と『ハイパーストⅡ』が50円で2クレジット！ 週末には大会も開催されているぞ」

大会の模様は、大型モニターでも観戦できるぞ。

大山駅南口から、商店街を進んだところにある。

スタッフより

闘劇タイトルを始めとして、多数の格闘ゲームを入荷しています。『KOF98』や『ハイパーストⅡ』の対戦もまだまだ人気！ 『麻雀格闘倶楽部6』や『ポップン』、『パカパカパッション』などの音ゲーも絶賛稼動中です。ぜひご来店ください！

人情味溢れる昔ながらのゲーセン

ディンドン 仲宿店

住 東京都板橋区仲宿44-1
☎ 03-3961-5648 営 10：00～24：00
HP なし

DB「昭和60年にオープンしたという、かなりの歴史を誇るゲーセンだ。店内は狭めだが、たくさんのお客さんで賑わっているぞ」
ミスX「主婦層に人気のプライズを筆頭に、格闘ゲームの対戦が盛り上がっていますね。あ、『麻雀格闘倶楽部6』をプレイする少年雀士を発見！ 将来が楽しみです（笑）。」

駅から5分ほど歩いた、商店街の中にある

スタッフより

板橋仲宿のゲームセンターと言えばココ！ プライズには特に自信があり、サービス満点の内容できっとご満足いただけます。気軽にお立ち寄りいただける明るく楽しいお店をモットーに、スタッフ一同、ご来店を心よりお待ちしております！

板橋区のゲーセンは駅の側にあることが多く、訪れやすいのが特徴。ただ、複数の駅に点在しているうえに乗り換えが複雑なため、すべてのお店を回るのはひと苦労です。遠征する方はスケジュールの組み立てにご注意を！ しかし、もはや取材し尽くした感のある都内ですが、まだまだゲーセンがありますね～。このままだと、全国制覇よりも都内制覇のほうがあとになりそう……（笑）。

大型マシンを多数設置！

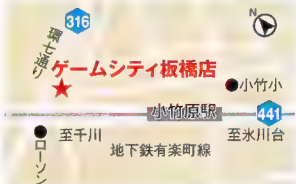
ゲームシティ 板橋店

カード / プライズ / ビデオ / メダル

住 東京都板橋区小茂根1-32-9
☎ 03-5965-6013 営 10:00～23:50
HP http://www.city-e.co.jp/gamecity/

ミスX「板橋で一、二を争う規模のメダルコーナーが自慢です。『スターホース2』や『ファンタジックフィーバー2』といった大型マシンが、特に盛り上がっていますね」
DB「1000円で220枚もメダルを貸し出してくれるのがポイント！　また、『VF5』や『連ザⅡ』の大会も開催されているぞ」

小竹向原駅を1番出口から出て、進むと近い

316 環七通り ゲームシティ板橋店 ★ 小竹小 小竹向原駅 441 至千川 至氷川台 ローソン 地下鉄有楽町線 N

スタッフより
大型メダルゲームを中心に、ビデオゲームも豊富なラインナップを取りそろえております。18歳以上のお客様には、お誕生日に生年月日が確認できるものを持参していただくとメダルを300枚サービス！　イベントも多数開催！　ぜひご来店ください。

カードゲームと対戦の規模は板橋一！

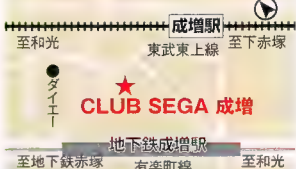
CLUB SEGA 成増

カード / ビデオ / プライズ / メダル

住 東京都板橋区成増2-17-24
☎ 03-5383-5712 営 11:00～24:00（土日祝日は10:00～24:00）
HP http://location.sega.jp/loc/web/cs/narimasu.html

ミスX「2Fがプライズ、メダルゲーム、そしてレースゲーム。3Fがビデオゲームや大型カードゲームという構成です」
DB「ネットワークゲームのラインナップがとにかく凄まじいな！　『三国志大戦2』や『戦場の絆』、『WCCF』、『GCB』、『クエD』など、数を挙げたらキリがないぜ!!」

毎年の闘劇予選店舗だけあり、対戦も盛んだ

成増駅 至和光 東武東上線 至下赤塚 N ダイエー ★ CLUB SEGA 成増 地下鉄成増駅 至地下鉄赤塚 有楽町線 至和光

スタッフより
駅から徒歩2分！　『三国志大戦2』といった各種カードゲームで遊ぶならぜひ当店へ。週末には『VF5』やカプコンのタイトルを中心に、対戦格闘ゲームも盛り上がっています。毎月23日のセガの日には、メダル増量キャンペーンも開催しております！

自慢のコーヒーによるドリンクサービスも！

アミューズメントスペース マジック上板橋店

カード / プライズ / ビデオ / メダル

住 東京都板橋区常盤台4-33-15 タカノヒル1～2F
☎ 03-3937-9368 営 10:00～23:55
HP http://www.amuse-neverland.com

DB「上板橋駅北口から徒歩0分という脅威の立地条件！　1Fはビデオゲームやプライズ、2Fがメダルゲームとなっており、隙のないラインナップもうれしい!!」
ミスX「『ドルアーガオンライン』が密かに盛り上がっており、プレイヤー同士の交流も盛んなようです♪」

北口には二つ出口があるが、どちらからも近い

N イトーヨーカドー ケンタッキー ★アミューズメントスペースマジック上板橋店 ampm 至東武練馬 至ときわ台 上板橋駅 東武東上線

スタッフより
温かみのある接客とあらゆるジャンルのゲーム設置をモットーに、幅広いお客様に安心して遊んでいただけるプレイスポットです。『QMAⅣ』では、月刊ランキング1位の方に当店所属校の命名権を進呈中！　皆様のご来店を心よりお待ちしております。

対戦フリークの聖地

ゲームニュートン 志村店

ビデオ

住 東京都板橋区志村3-24-3
☎ 03-3558-9766 営 11:00～24:00（土日祝日は10:00～24:00）
HP http://www.game-newton.co.jp

DB「大山のゲームニュートンの兄にあたる系列店だ。ビデオゲームに特化したラインナップと、対戦の白熱ぶりは板橋屈指！」
ミスX「ほとんどのゲームが1プレイ50円というのもサイフに優しいですね。対戦三昧な日々を送れそうです♪」
DB「格闘ゲーム以外では『麻雀格闘倶楽部6』が好評！　こちらでも連日連夜、熱い戦いが繰り広げられているぞ」

静かな頭脳戦が展開される麻雀格闘倶楽部6コーナー

志村三丁目駅から徒歩1分。お店は駅の北側だが出口は南にしかないので回り込もう

熱戦の様子は大型モニターでも中継されている

N 311 環八通り ゲームニュートン志村店 ★ 板橋北局 地下鉄三田線 志村三丁目駅 至高島平 至志村坂上

スタッフより
当店では『ストⅢ2nd』時代から10年以上も続く『ストⅢ 3rd』のランキングバトルを隔週土曜日に開催しています。そのほかには『ソウルキャリバーⅢ』や『鉄拳5DR』の大会を月イチで開催しております。週末はさまざまな格闘ゲームの対戦が特に盛り上がっておりますので、板橋にお越しの際はぜひご来店ください。

ゲームとプレイヤーの数は圧巻！

アミューズメントパーク宝島 高島平店

メダル / プライズ / ビデオ / カード

住 東京都板橋区高島平8-13-3
☎ 03-3935-5250 営 10:00～24:00
HP http://e-takarajima.jp

DB「店内はゲームでギッシリ！　通路はちょっと狭いけど、この雑多な雰囲気がゲーマーにはたまりませんな～」
ミスX「地元の子供たちや学校＆仕事帰りの学生、サラリーマンなど、ものすごい数のお客さんで賑わっていますね」
DB「対戦格闘ゲームを始め、音ゲーやカードゲームなどをカバー。豊富なラインナップには目移りしちゃうな」

大型カードゲームの種類も豊富。さあ、どれから遊ぶ？

大きくカラフルな看板が目印。駅から徒歩3分と、立地条件もなかなかのもの

店内はまさに人の山！　対戦相手には事欠かない

N セブンイレブン サンクス アミューズメントパーク宝島高島平店 ★ スズキアリーナ高島平 至新高島平 高島平駅 至西台 447 446 高島通り

スタッフより
店内には人気ゲームがズラリ勢ぞろい！『三国志大戦2』や『麻雀格闘倶楽部6』、『VF5』、そして『クエD』などが特に盛り上がっています。『三国志大戦2』の店舗大会は、毎月第一日曜日に開催！　ゲーム好きのスタッフ一同が、お客様のご来店をお待ちしております。一緒にゲームの話で盛り上がりましょう!!

ア このマークのある店はアルカディアクーポン加盟店です。アルカディアクーポンの詳しい情報はP.1へ

当コーナーでは、皆さまのゲームセンター情報を切実にお待ちしております！　特に「福井」、「岐阜」、四国の「香川」、そして「沖縄」のゲーセンを、一店でもかまいませんので教えてください！
あて先は、〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係まで。メールは、Location@arcadiamagazine.com

ARCADIA PRESENT

アルカディア読者プレゼント

2007年
10月31日(水)
当日消印有効

※景品公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります

ハムスター様ご提供

1 プレイステーション2用ソフト『クイズ&バラエティ すくすく犬福2 ～もっとすくすく～』 1名様

セガ様ご提供

4 MELTY BLOOD Act Cadenza エクストラフィギュアVol.3 2種セット3名様

5 新世紀エヴァンゲリオン エクストラフィギュア 綾波育成計画Ver.2 2種セット2名様

6 ようこそセガへ クリアファイル&QUOカード 5名様

7 東京ジョイポリス パスポート 5組10名様

ジャレコ様ご提供

2 プレイステーション2用ソフト アイドル雀士 スーチーパイIV(通常版) 3名様

3 You&Me特製コースター 2種セット5名様

バンプレスト様ご提供

8 ドラゴンボール スーパー DX 神龍ぬいぐるみ 3名様

9 機動戦士ガンダム 00 組立式 コレクションフィギュア1 3名様

エグゾースト様ご提供

10 アルカナハート クリアポスターセット 5名様

タイトー様ご提供

12 どこでもいっしょ FunCollection 決めポーズニャ!ぬいぐるみ 3種各1名様

13 銀河鉄道999 スーパーメカニクス 銀河特急999号 1名様

ケイブ様ご提供

14 デススマイルズ特製 がいこつ人形 5名様

編集部提供

15 プレイステーション・ポータブル 4名様 ※色は選べません

16 アルカディア特製図書カード 10名様

ナムコ様ご提供

11 ナンジャタウン パスポート 5組10名様

enterbrain ファミ通DVDビデオ アルカディア DVD VIDEO

闘劇'07

SUPER BATTLE DVD シリーズ

空前の盛り上がりを見せた闘劇'07FINAL、いよいよDVDに!!

第一弾 2007年最大の2D格闘戦記がいま、ここに……!

vol.1
GUILTY GEAR XX ΛCORE

vol.2
MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B

vol.3
ARCANA HEART FULL!

各3,990円[税込] 10.25 ON SALE

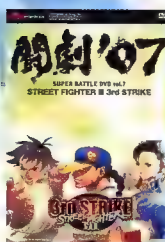
第二弾 至高の3D格闘タイトル一挙登場

vol.4
Virtua Fighter5

vol.5
TEKKEN5 DARK RESURRECTION

vol.6
SOULCALIBUR Ⅲ ARCADE EDITION

各3,990円[税込] 11.29 ON SALE

第三弾 不朽の名作3タイトル同時発売

vol.7
STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE

vol.8
HYPER STREET FIGHTER Ⅱ The Anniversary Edition

vol.9
THE KING OF FIGHTERS '98

NOW PRINTING

各3,990円[税込] 12.20 ON SALE

SEGA DIRECT http://segadirect.jp/

おとくなセット販売も実施中!

セガダイレクトにて、『闘劇 '07DVD』シリーズキャンペーンを実施! vol.1からvol.3まで、vol.4からvol.6まで、そしてvol.7からvol.9までを、それぞれ3本セットで販売中! セットなら、通常11,970円(税込)が、なんと10,500円(税込)に。しかも8,000円以上のご注文で送料無料だから、さらにおトク! シリーズコンプリートを目指す人は必見です!!

商品のお問い合わせ先
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL:0570-060-555(代表)
通信販売のお申込み先
【弊社webサイト】 http://www.enterbrain.co.jp E-mail:cs@eb-store.com
カスタマーサポート
TEL:0570-060-555 受付時間 12:00～17:00(土・日・祝日を除く)
E-mail:support@ml.enterbrain.co.jp

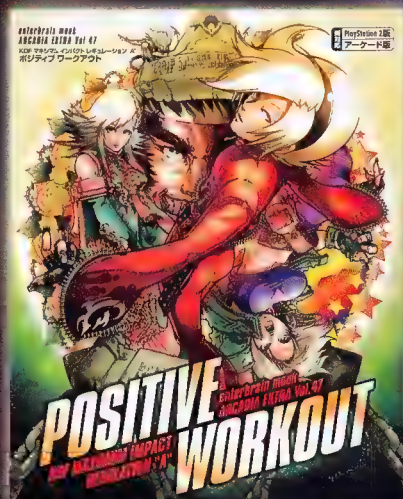
明日勝つために、今日やれることがある
ARCADIA EXTRA シリーズ好評発売中!!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA vol.47

PS2版にも対応。アーケードに進出した3D対戦格闘「KOF」の真髄に迫る!

KOF MAXMUM IMPACT REGULATION "A" POSITIVE WORKOUT

全キャラクターの技紹介にストーリー、対戦攻略などお馴染みの安定した内容。256ページにも及ぶ大ボリュームでお送りする新しい「KOF」ムック。ロケテスト時にのみ配布された幻の「DAILY SECONDSOUTH extra」も完全収録。

定価 1,600円(税込)

enterbrain mook ARCADIA EXTRA vol.46

最新バージョン2.11に対応。最強の君主を目指すために読むべし。

三国志大戦2 ―若き獅子の鼓動― 遊戯指南書完勝之心得

各勢力の詳細なデータに計略の解説、バージョン2.11での変更点や上位ランクプレイヤーへの一問一答など、上級者も読んで納得の兵法書。基礎テクニックや群雄伝の攻略など、初心者でも安心して読める内容だ。

定価 1,400円(税込)

enterbrain mook ARCADIA EXTRA

闘劇の聖地・ディファ有明を目指す、全国の格闘ゲーマーの闘いの記録。

闘士よ強くあれ!戦場を熱くする入魂マガジン

闘劇魂 vol.6

数々のドラマと伝説を残し、いまだ熱い闘いの興奮冷めやまぬ「闘劇'07」。その各店舗の予選模様など、全てはここから始まった。格闘ゲームを愛する者なら必読の書「闘劇魂」第6弾。

価格 1,449円(税込)

闘劇魂 VOL.7は2007年10月30日発売予定 ※内容は予告無く変更する場合がございます。ご了承下さい。

ARCADIA EXTRAの購入方法は191ページへ!

悶々門

超未来電脳悶力研究所

「悶々門」とは

アーケードで脱衣ゲームの新作が絶滅という世界的危機に、「脱がぬなら脱ぐよりエチい『CERO C』で」を合言葉に立ち向かう、妄想中心の新生研究門。それがこの「悶々門」である！

今回の研究対象

「アイドル雀士 スーチーパイⅣ」が悶シナプスにもたらす悶絶効果

研究所員紹介

アイドル雀士 スーチーパイⅣ

■メーカー：ジャレコ

■ジャンル：美少女対戦麻雀

■操作方法：コントローラー＋妄想力

■発売日：2007年10月11日

■機種：プレイステーション2専用ソフト

■レーティング：CERO-C

Text：悶々門半蔵門支部 研究員C 恥躯輪

アイドル雀士 スーチーパイⅣ

言うこと聞かないと、ファイヤー折檻よ♥

僕らのスーチーパイがPS2に!?

恥躯輪　しょしょ所長ッ‼　世界の終わりです！

霜電　1ライン目で世界崩壊とは豪気だな。で、今日はどのゲームで1ステージ目負けした？

恥躯輪　決め付けッ⁉　い、いやコレですコレ！

霜電　こ、こいつはッ⁉　脱衣麻雀略して脱麻の聖典、『スーチーパイ』がPS2で新作発売だと⁉

恥躯輪　PS2といえば年齢規制の城砦ですよ。僕らの脱麻は昨今の社会情勢を前に滅ぶんスか⁉

霜電　落ち着け。まずは内容を確認してみロリ！

『スーチーパイⅣ』の内容解説ッ‼

- 「とりあえず麻雀で勝負よ‼」
- イカサマアイテムで負け知らず！
- 勝てばもちろんごほうび！

霜電　あれ？　中身はいつもの『スーチーパイ』そのままじゃね？　つか、俺のかないみか（恭子）は？（NB）

恥躯輪　（戯言はヌルー）。でもさすがにPS2だと、脱がないんスよね……。

霜電　で、ごほうびはあるんだろーな、ごほうびは⁉　早速研究してみロリ！

これでコンプまっしぐら！　スーチーパイ鉄の掟

最初に選ぶキャラがパートナーに！

最初のキャラ選択でストーリーは変わり、敵キャラの登場順も変わる。選ばれたキャラは対局中のパートナーになり、イカサマ積み込みで助けてくれるぞ！　キャラ性能差は無いので、本能の赴くまま選べ‼

和了するたびにパネルマッチ！

対局ではこちらが和了するたびに、神経衰弱方式のパネルマッチに挑戦できる。パネルを見事そろえれば、イカサマアイテムやごほうび購入用のポイントをゲット！　1度に挑戦できる回数は、和了時の得点が高いほど増えるが……？

パネル全クリアで1億点（本当）

全パネルクリアで1億点ゲット＝相手は即飛び！　ちなみに、アイテムのパネルクリアでクリアしても残りアイテムは確保できぬので、一番最後にめくるように！　真の漢は、アイテムやポイントを全回収するため、あえて役満など高い手はNG！　相手を飛ばさぬ低い点の和了を繰り返し、時にはわざと負けてでもパネルをすべてひっぺがすのだ！

イカサマではありません！必殺技です！

法外に強力な必殺技は、今も健在！　敵の和了を無効化したり、一発ツモを絶対引くなど……勝負のために雀鬼となれ！

悶々メモ

本能の羅針盤が示すキャラはどれだ!?

霜電　さて、研究するにあたりまずは実際プレイしねぇとな。キャラはだれにするか……。
恥躯輪　憤・破アァァ!!（SE：閃閃閃）
霜電　うお、問答無用でキャラ決定かよ……!? ってオイ、なんだよこのキャラ紹介は！　れみ嬢以外はめっちゃ小さいうえに、欲望全開の部分UPのみってのはいかがなものかー!?
恥躯輪　自分、金髪ツインテール以外ノー眼中だったりネ♪　ホカは読者サービスアル☆
霜電　お前は何人DA！　チッ、貴様にページ担当を任せたのは、国家規模の失策だった……。
恥躯輪　コントローラーは一つ！　これを握る者は神なのッスぅウヘヘ（喜色満面）。
霜電　とんだ唯一神もいたもんだな（汗）。
恥躯輪　恥躯輪、イキまーす！

謎の主人公
ショウコ（スーチーパイS）
CV：清水愛

打算と猫耳
まりんタン
CV：釘宮理恵

ツンデレ担当
玲子
CV：生天目仁美

天然餃子娘
ユキ
CV：高橋美紀

田舎ヲタ娘
かおる
CV：福圓美里

危ないお姉様
桜子様
CV：田中理恵

スク水命
ミユリ&みるく
CV：こおろぎさとみ
&　西原久美子

一応解説しとくきゲームの流れ

キャラクターの掛け合いがめっちゃ豊富で、飽きがこない会話シーン。オレ瞬きしてたか？　と疑うほどの速さと唐突さで、麻雀勝負になるのもシリーズの醍醐味。すべての事象は麻雀で片が付く世界ですから。

対局中も対戦相手は動きまくる！　しゃべりまくる！　時には揺れる!! アーケード版とは異なり時間制限は無いので、ツモ牌を握ったまま、キャラクターの動きや甘ボイスを永遠に堪能するのもアリだよね！

相手の持ち点をゼロにしたら勝利！　そしたらなぜかメイド喫茶に転生したおなじみのゲーセン「You&Me」の店員として拉（以下略）し、店員紹介用の写真を撮る!!　パネルで得たポイントが無いと、見られない撮影も!?

ここから先は、まばたき禁止！

シケっ娘天使と光になる日

霜電　というワケで、れみ嬢を選んでプレイ開始とあいなったワケだが（不本意）。
恥躯輪　今私の両耳には、ツインテールの先が刺さっちょるので雑音は聞こえませぬ。
霜電　そ、そこまで妄想が進むのかオイ!?
恥躯輪　ふぬ!?　れみタンとサリちんのボケボケ会話に、心癒される度400%超ッ!!
霜電　香ばしいなオイ。っていきなり役満で飛ばすな！　なんだよその引き!?
恥躯輪　自分ッ!!　れみタンの撮影会を、前世のころから待ちきれなかったもので♪
霜電　左ページの攻略が無駄に……お、ポイント無しで選べるごほうびもあるのか。
恥躯輪　なら安心して見ッブゥ!!（驚愕）
天使ッ☆招来ーッッ!?（光子分解）

天使れみ
&サリちん
CV：能登麻美子
&　渡部由美

恥躯輪イチオシは、関西出身の元モノホンの天使で、天使（あまつか）れみタンであります！　金髪ツインテールでボケっ娘な上に、悪魔サリちんとの漫才会話もナイス！　クロスレビューなら10京点はカタいね。

約1名の所員が失血死しそうになった、撮影会の模様がこちら。撮影中はズームイン、アウトはもちろん、どこを撮るもキミ次第！　撮る箇所で女の子の反応ボイスも多彩に変化しまくるので、ありとあらゆるところがシャッターチャンス！　しかも静止画ではなく、常にアニメーションしているわけで……このアイスもえらいことにーッ!?

霜電　ほふむ……ホントにPS2で出せるのか、これ。
恥躯輪　脱ぎはしませんが悶々すぎッス！
霜電　まぁ、脱がせたきゃ今トライタワーで『スーチー』シリーズ祭り中だし、そっちで……って、仕事してから行けよオイ!?
恥躯輪　『スーチーパイ』最高ゥ!!（逃）

『スーチーパイⅣ』ソフトを3名様にプレゼント！

一生遊べる内容に全米が萌えた（多分）、『スーチーパイⅣ』のソフトを3名様にご進呈！　ただし今回ご用意できたのは通常版なので、主人公・ショウコのフィギュアや設定資料集、特典ディスクが同梱された限定版が欲しい咎人は、自腹で悶々するがいい!!
プレゼントの応募方法については、56ページを参照してほしい！

通常版にもドラマCDが同梱されている豪華仕様に、涙がッ止まりませんよ!?　限定版を狙うなら、予約必須ですぞ！

閃々メモ

細部まで煮詰めて常勝を目指せ！

KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION A™

早くも続編の制作が発表され、やりがいが増した本作。展開が早いゲームだけに、とっさの状況で的確な行動を取れるようになれば、勝率はグンと上がるはず。知識を吸収しつつやり込み続けよう！

アルカディアモバイルで攻略情報配信中！

KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"
■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：3D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2007年7月13日（稼働中）
■使用基板：TAITO Type X2

失敗するのには訳がある

切り返し方を工夫する

リバーサルの暴発などのミスは、少し工夫すれば防げるもの。各種システムを理解した上で、正確な入力を心掛けよう。

Text：ロケット

リバーサルについて

受け身、最速起き上がり、ダウン時に何も入力しなかった場合の起き上がりは、起き上がる3フレーム前から必殺技を出すことが可能。そのため、タメが完成した状態でさばき（上段）を入力すると、⬅タメ➡の必殺技が暴発しやすい。前述の起き上がりからリバーサルでさばき（上段）を出す場合は、あらかじめタメを解除しておくなどの工夫が必要だ。

なお、弱Kor強Pで出せる横転起き上がりは、完全に起き上がるまで必殺技を含む全行動が不可能なので、リバーサル必殺技が若干難しい。

…ようなミスを防ぐため、タメには細心の注意を払おう。

通常投げはどこで使う？

全キャラ共通の地上投げは、技の出始めに決めることができない。密着状態で入力しても、相手が通常技を出しているだけで一方的につぶされてしまうので、立ち回りで狙うのはリスクが大きい。1フレームという発生の早さを活かして反撃に使うか、投げ抜けができない状態（さばき、さばき返し、サイドステップ、前転、後転、投げ空振りなど）に決めるのが手堅い使い道だろう。なお、ガードキャンセルorさばかれキャンセルで出した前転、後転中は投げ抜け可能なので、間違えないように。

投げ抜けは、レバーを⬆と⬇以外に入れていればOKなことと、強Pと強Kをずらし押しすれば両方の投げを抜けられることを覚えておこう。

投げ抜けは、投げ発生後…フレーム目（投げた側のキャラにより例外アリ）に入力すればOK。投げ抜け後は…が1フレーム有利となる

ガード硬直とさばきの関係

ガード硬直の前半は、立ちとしゃがみの姿勢を切り替え可能。この間に攻撃を受けた場合は連続ガードになる。

ガード硬直の後半は立ちとしゃがみの姿勢を切り替えられず、立ち状態ならさばき（上段＆下段）で、しゃがみ状態ならさばき（下段）でキャンセル可能。また、ガード硬直が長い技をガードした後は、しゃがみ状態だと立ち状態より2フレーム硬直が長くなる。

しゃがみガードから素早くさばき（上段）を出すには、ガード硬直の前半でレバーを入力し、立ち状態に切り替えておく必要がある。

緊急速報！

早くも続編のリリースが決定！

9月20日～23日に幕張メッセで開催された「東京ゲームショウ2007」にて、何と何と、本作の続編制作が決定したとの発表が！　その名も『KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"2』。追加要素や稼働時期など、詳しい内容は明らかになっていないが、アーケードへの進出を遂げた本シリーズが、さらにパワーアップして登場することは間違い無いだろう。今は『KOF MIA』をやり込んでウデを磨きつつ、続報に期待してほしい。

※続編のタイトルおよびロゴは仮のものです。

MONTHLY MIA EXTRA
●表記の見方：【 】内はスタイリッシュアート、Ⓒはキャンセルでのつなぎ、◀▶はスーパーキャンセルでのつなぎ。連続技中の{ }は数セット繰り返す部分、[ ]はつなぐ技が何パターンかある場合に選択肢の一つであることを表す。連続技で壁よろけが入るものは、「通常ダメージ＋壁よろけダメージ」という形で表記（体力最大値は標準的なキャラで200）。

試合の展開を大きく左右する始めの一歩
ファーストアタックを取る！

各ラウンドで最初に攻撃をヒットさせた側は、何とパワーゲージ1本増加のボーナスが！単純ながら非常に重要な攻防だぞ。

Text:ケンちゃん

有効な選択肢とそれぞれの相性

各ラウンドで両者を通じて最初に攻撃を決めると、ファーストアタックとなりパワーゲージが1本増加する（相打ち時はそのラウンドでファーストアタックが発生しなくなる）。地味ながらその効果は非常に大きいので、必ず制しておきたいポイントだ。

攻防の基本は、ラウンド開始直後の最速ジャンプ攻撃による競り合い。相手が無敵時間の無い地上技を出すようなら、下表にある各キャラの最も発生が早い[illegible]とで、[illegible]打ち勝てる。

相手が自分より発生の早いジャンプ攻撃を持っている場合は、最速ジャンプ攻撃同士でぶつかっても負けるだけ。そんなときは、しゃがんで相手のジャンプ攻撃を空振りさせ、着地する前に最速ジャンプ攻撃や立ち弱Pで反撃するといい。最速ジャンプ攻撃をしゃがんでかわせない相手には、リスキーだがさばき（上段）や無敵技で対抗するか、大ジャンプなどで逃げて読み合いを回避しよう。

開始前に移動が可能な2ラウンド目以降は、空中投げを持っているキャラならラウンド開始寸前にジャンプし、開始と同時に空中投げを入力するのが効果的。相手の最速ジャンプ攻撃に勝ちやすいぞ。

最速ジャンプ攻撃

発生が6フレーム以下のジャンプ攻撃なら、開始直後の[illegible]や地上技を確実につぶせる。

投げ

様子見やさばきに対して効果的な選択肢。ただし、読みが外れたときのリスクは大きい。

しゃがんで様子見

しゃがんでかわせる最速ジャンプ攻撃に有効。相手の[illegible]を確認したら反撃を！

無敵技／さばき

多くの選択肢に勝てる行動だが、相手がガードを固めていた場合は手痛い反撃を受ける。

反撃に適した発生の早い地上技＆発生が最も早いジャンプ攻撃

※（ ）内は発生フレーム

キャラ名	地上技	ジャンプ攻撃
[illegible]	立ち弱P（7）※1	ジャンプ弱K（6）
マリー	立ち弱P（8）※2	ジャンプ弱K（6）
溝口	立ち弱P（9）※3	ジャンプ弱P（6）
シャオロン	しゃがみ弱K（9）	ジャンプ弱K（7）
京	しゃがみ弱P（8）※4	ジャンプ弱K（7）
マキシマ	立ち弱P（8）	ジャンプ弱P（5）
[illegible]	立ち弱P（9）	ジャンプ弱K（7）
テリー	しゃがみ弱P（8）※5	ジャンプ弱K（5）
リョウ	立ち弱P（9）※6	ジャンプ弱K（6）
ラルフ	立ち強P（13）※7	ジャンプ弱P（5）
クラーク	立ち弱P（8）	ジャンプ弱K（6）
チェ・リム	立ち弱P（8）※8	ジャンプ弱K（6）
舞	しゃがみ弱K（8）	ジャンプ弱P（6）
アテナ	立ち弱P（9）	ジャンプ弱P（6）
ユリ	立ち弱P（8）	ジャンプ弱K（6）
[illegible]	しゃがみ弱P（8）※9	ジャンプ弱K（8）
セス	立ち弱P（8）	ジャンプ強P（8）
[illegible]	立ち弱P（7）	ジャンプ弱K（6）
レオナ	←＋強K（9）※10	ジャンプ弱P（6）
アルバ	立ち弱K（9）	ジャンプ弱K（5）
ソワレ	立ち弱P（8）※11	ジャンプ弱K（6）
リアン	しゃがみ弱P（10）※12	ジャンプ強P（8）
[illegible]	立ち弱P（9）	ジャンプ弱P（6）
デューク	←＋弱K（15）※13	ジャンプ弱K（9）
ルイーゼ	しゃがみ弱K（8）※14	ジャンプ弱P（6）
ナガセ	立ち弱P（8）	ジャンプ弱P（6）
ビリー	立ち弱P（8）※15	ジャンプ弱P（6）
クーラ	→＋強P（8）	ジャンプ強K（6）
ジヴァートマ	しゃがみ弱P（9）	ジャンプ弱K（7）
キム	立ち弱P（8）※8	ジャンプ弱P（7）
[illegible]	立ち弱P（8）	ジャンプ弱K（8）
リリィ	→＋弱K（11）※16	ジャンプ弱P（6）
リチャード	立ち弱P（8）	ジャンプ弱K（6）
ギース	立ち弱P（7）	ジャンプ弱K（6）
ニノン	立ち弱P（9）	ジャンプ弱P（6）
フィオ	←＋強K（9）	ジャンプ弱K（6）
ジェニー	しゃがみ弱K（9）	ジャンプ弱K（6）
ワイルドウルフ	しゃがみ弱P（7）	ジャンプ弱K（5）
京CLASSIC	しゃがみ弱P（8）※4	ジャンプ弱K（7）
[illegible]	立ち弱P（9）※17	ジャンプ弱K（6）
ハイエナ	立ち弱P（8）	ジャンプ弱P（5）

※1：レヴォルト・デ・カプリス（5）、※2：立ち弱K（10）、※3：通天砕（5）、※4：MAX版 大蛇薙（3）、※5：強パワーチャージ（6）、※6：虎砲（6）、※7：ガトリングアタック（8）、※8：飛燕斬（4）、※9：立ちB（12）、※10：弱グレイトフルデッド（7）、※11：強ザルト（4）、※12：ザニア（6）、※13：弱スヴィル・カン（9）、※14：弱胡蝶のレクイエム（4）、※15：強襲飛翔棍（6）、※16：すずはらい（6）、※17：ビルトアッパー（6）

『MI2』世界チャンプPRESENTS！

MIA ステップアップ講座
第5回：キャラのオーダーを考える

ケン　おやおや、闘劇'07で大活躍した「ビッグバン」さんじゃないですか。

ロケット　何だよ!?（怒）

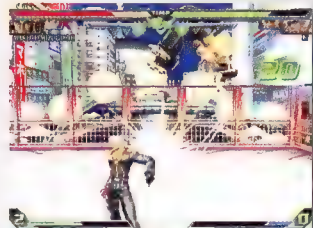
ケン　『MIA』って、結構キャラのオーダーをどうするか悩むよね。

ロケット　まあ、パワーゲージの効率で決めるのが基本だと思うけど。俺のチームは先鋒溝口、中堅ビリー、大将フィオ。パワーゲージが無くても火力が高い溝口で相手の一人目を倒し、体力リードを守りやすいビリー、フィオで残りを倒すのがコンセプトだな。

ケン　理にかなったオーダーだね。

ロケット　溝口は先鋒以外で出ると、とんでもないことになりやすいし（笑）。

ケン　弱点直撃は痛過ぎだよね。俺は舞、クーラ、シャオロンの女性オンリー萌え萌えチームだけど、全員パワーゲージ量に左右されないから、相手のオーダーを読んで、相性のいいキャラを当てるように心掛けているよ。

ロケット　それも一つの方法だな。

溝口は弱点に当たりやすい超必殺技をくらうと一気に体力を奪われてしまう。先鋒が妥当か。

キャラの特性に合わせたオーダーを

オーダーはチームの総合力を上げるために必須の要素。相手に応じて闘いやすい組み合わせを狙うのも重要だが、まずパワーゲージの効率を考えて基本オーダーを決めておこう。

例えばアッシュ、デューク、ラルフなど、連続技で大量のパワーゲージを使うキャラは、先鋒に出しても活躍は難しい。これらのキャラは大将、もしくは中堅に置き、直前にパワーゲージを使わないキャラを配置すれば、かなりの活躍を期待できるぞ。

また、中堅はチームの軸となる重要なポジション。ここに配置したキャラは相手の3キャラすべてと闘う可能性が高いので、自分が最も自信のあるキャラを配置するといいだろう。

先鋒はラッシュか強く、パワーゲージ無しでも闘いやすいキャラを使うのが基本。

オーダー	求められる役割や適したキャラタイプ	代表例
先鋒向き	パワーゲージが無くても連続技が高威力／攻め（固め）が強力でパワーゲージをためやすい	溝口、京、ロック、アルバ、キム、テリーなど
中堅向き	苦手な相手キャラが少ない／キャラの扱いに最も自信がある／体力リードを守れる	シャオロン、舞、ビリー、ギース、ジヴァートマ、ニノン、フィオなど
大将向き	パワーゲージを大量に使う（使える）／連続技が高威力で逆転性が高い／体力リードを守れる	アッシュ、マリー、ラルフ、デューク、ワイルドウルフなど

MONTHLY MIA EXTRA　●ファーストアタック補足：本文で触れた通り、クラーク、舞、アテナ、ユリ、レオナ、フィオ、ジェニーは空中投げで相手の最速ジャンプ攻撃に勝てる。空中投げのコマンドが強Pなら弱P強P、強Kなら弱K強K同時押しして入力しておくと、相手が地上に居た場合は発生が早いジャンプ弱攻撃を出せるため、地上技にも負けにくくなる。

知ってみると弱点は多いぞ！

V.S. Ash Crimson

キャラ対策：アッシュ・クリムゾン

強キャラと認識されているアッシュだが、実は穴が多い。「下段が乏しいため立ちガードが基本」といった独特のセオリーを知ることが、撃破への第一歩だ。

Text:がーくん

3種の飛び道具の対処法

弱ヴァントーズは、サイドステップ～サークルモーションで避けるのが基本。画面内に見えなくなっても、壁に当たるか一定距離進んで消えるまで、相手は次のヴァントーズを撃つことができない。こうなると、ほかに中間距離でのけん制を持たないアッシュは中ジャンプ強Kで飛び込みたくなるので、そこに迎撃を狙おう。ただし、飛び道具が存在する間は、後退しようとするとガードモーションになってしまうので覚えておこう。

強ヴァントーズは2段目の攻撃判定が大きいものの、スキはかなり大きい。ジャンプの軌道が高いキャラは、通常ジャンプで避けて反撃。ジャンプの軌道が低く跳び越しにくいキャラは、足元のやられ判定が小さくなるジャンプ攻撃（主に弱Pや弱K）で避けるといい。また、至近距離で1段目を立ちガードした場合、2段目の前にサイドステップ攻撃で割り込める。ただし、必殺技での割り込みはコマンドの関係上難しいので注意。

弱テルミドールを中間距離で出された場合は、右サイドステップ～サークルモーションで避けよう。後方に十分なスペースがある場合は、後方大ジャンプ→後転がローリスク。間合いが近い場合は、ガードキャンセル前転で逃げるのも手だ。なお、至近距離でガード後はアッシュ側が9フレーム有利だが、少し間合いが離れるためその有利を活かされにくい。パワーゲージを消費させたと考え、無理をしないことも重要だ。

飛び道具をサイドステップを避ける場合は、右（溝口のみ左）方向へ移動すると回避しやすい。性能が低いキャラ（欄外参照）以外は、ヴァントーズならほぼ当たることは無いぞ。

アッシュの弱点を突く

アッシュはジャンプ攻撃のダメージが小さく、ジャンプに対して有効な攻撃が少ない。そのため、近付かれた場合は最速[illegible]ジャンプ攻撃[illegible]の逃げが強力だ。[illegible]以外ではまとまったダメージを受けにくいので、さばきを警戒しながら活用しよう。

アッシュの【弱P→弱P→強P】は、[illegible]

[illegible]ニノンは間合いを[illegible]たらない。さばきを[illegible]さばき（下段）が非常に有効[illegible]

中間距離では右サイドステップ、遠距離では早めに避けてサークルモーションが基本。

強ヴァントーズをジャンプで[illegible]

アッシュ側のスキは大きいので、[illegible]発生の早い技やコマンド投げで反撃可能だ。

この位置で[illegible]後方大ジャンプで回避可能

[illegible]は手痛い反撃を受けにくい

防御系システムで主要技を対処！

V.S. Xiao lon

キャラ対策：笑龍（シャオロン）

ジャンプの軌道が低くリーチが長い上、無敵技や高威力の連続技を持つ強力な構え、貂蝉翻身。まずはこの構えの弱点を知り、各技への対処法を覚えよう。

Text:ケンちゃん

ジャンプ弱Pはさばけ！

リーチ、攻撃判定、持続時間に優れ、貂蝉翻身の軸となるジャンプ弱P。この技を対処して懐にもぐり込むことが、勝利への第一歩となる。

基本となる対処法は、ジャンプ弱Pの先端が当たる間合いでのさばき（上段）。この間合いなら、さばきを空振りしてもほぼ反撃されないので有効だ。また、相手が小、中ジャンプ弱Pを多用するようなら、先読みの大ジャンプで相手の頭上を取るのも有効。ただし、読みが外れると弱媚娘拝月で落とされる危険性がある。

【⬇＋弱K→⬇＋弱K】への反撃

【⬇＋弱K→⬇＋弱K】は、2発目のスキが大きいのが最大の弱点。近距離で出してくるのを読んだら、サイドステップ（※）で避けてスキに連続技を決めよう。また、【⬇＋弱K→⬇＋弱K】の1発目を空中でくらい、2発目が空振りしたときは、着地後に反撃を決められる。近距離でジャンプするときは特に意識しておこう。

なお、【⬇＋弱K→⬇＋弱K】のスキはシャオロンの姿勢が低い上にしゃがみ状態なので、それに応じた連続技を用意する必要がある。

壁際での固め脱出法

壁際で立ち弱P Ⓖ 強梅妃柳葉を繰り返す固めは、暴れや最速ジャンプ攻撃では割り込めず、くらうとそのまま連続技になってしまう強力な連係。パワーゲージがあるときは、無理せずガードキャンセル攻撃で切り返すのが無難だ。また、立ちAをガードした直後にガードキャンセル前転を出せば、強梅妃柳葉のスキに発生が早い技（7～9フレーム程度）で反撃できる。このタイミングのガードキャンセル前転は、【弱P→強P】のスタイリッシュアートを出された場合も反撃できるのでオススメだ。

パワーゲージが無い場合は、立ち弱P Ⓖ 強梅妃柳葉の間にサイドステップ（→最速ジャンプ攻撃）で逃げるか、無敵技で割り込むといい。ただし、相手に【弱P→強P】を出されると、どちらの対処法も強P部分をくらってしまうのが[illegible]。[illegible]妃柳葉の発生は23フレーム[illegible]、ギリギリ反応が間に合[illegible]

[illegible]

[illegible]地上に引きずり下ろせ！

[illegible]てはならない反撃ポイントだ。

スタイリッシュアートの[illegible]

立ち弱Pをガードしたら、すぐにガードキャンセル前転。発生の早い技で反撃しよう

強梅妃柳葉をサイドステップで避けた[illegible]ジャンプ攻撃[illegible]

※マリー、アルバ、キム、ギースは右方向、そのほかのキャラは左方向が回避しやすい。

MONTHLY MIA EXTRA

●アッシュ補足：方向を問わず、サイドステップしてもヴァントーズに当たってしまう可能性があるキャラ……シャオロン、舞、ミニョン、ルイーゼ、リチャード、ニノン。
右方向にサイドステップしても強ヴァントーズに当たる可能性があるキャラ……京、テリー、リョウ、ラルフ、庵、ロック、リアン、クーラ、ワイルドウルフ。

強飛燕斬を好き放題に出させるな！

V.S. Kim

キャラ対策：キム

強飛燕斬～天昇斬は硬直が解けるまで空中判定なので、地上連続技は決められない。専用の反撃を覚えてリスクを負わせることが、対キム戦のポイントだ。

Text:KYO

専用の反撃を覚える

[illegible]追加技である天昇斬は、硬直が解けるまで空中判定。[illegible]空中でも連続ヒットする[illegible]や、威力の高い技を使おう。単体の強飛燕斬と強飛燕斬～天昇斬、どちらにも反撃として決まる技を表にまとめたので、参考にしてほしい。

［割］は、強飛燕斬ガード後に出して天昇斬をつぶす、[illegible]ヒットさせるもの。[illegible]キャラは強飛[illegible]ガード、[illegible]はしゃがみガード後にすぐ立たないと割り込めないことと、サイドステップ攻撃は天昇斬を出されていると軸がズレやすいことに注意。

［ガ］は、天昇斬立ちガード[illegible]撃として決まる技。同じタイミングで、単体の強飛燕斬にも反撃可能だ。

［避］は、天昇斬を回避した後の反撃。[illegible]のキャラは、密着状態でも天昇斬を避けられるため狙いやすい。ほかのキャラも、間合いが少し離れていればしゃがみorしゃがみガードで避けられるぞ。

なお、両対応の反撃が低威力のキャラは、天昇斬を読んでのサイドステップ攻撃と、飛燕斬止めを読んでの地上連続技を使い分けることも重要だ。

[illegible]対応した技で追撃しよう。

キャラ	反撃技
[illegible]	ブリュヴィオーズ［ガ］
	←+強PⒸ▶強ジェルミナール［避］
マリー	M・スプラッシュローズ［ガ］
	しゃがみ強PⒸ▶M・スナッチャーorM・スプラッシュローズ［避］
	サイドステップ攻撃（強K）［割］
[illegible]	（近めのみ）通天砕［ガ］
	弱空中連続蹴り［避］
[illegible]	乱舞死華葬、千手羅漢殺・魔獭［ガ］
	（虞姫献杯、貂蝉翻身）立ち強Por（西施採柴）しゃがみ強KⒸ▶乱舞死華葬or千手羅漢殺・魔獭、吹っ飛ばし攻撃Ⓒ▶乱舞死華葬［避］
[illegible]	大蛇薙（ため）［割］※高難度
	サイドステップ攻撃（強K）※3
マキシマ	立ち強P（天昇斬時のみ）Ⓒ▶ブリッツキャノン）［割］
	右サイドステップ攻撃（強P）Ⓒ▶モンゴリアン［割］
	（近めのみ）マキシマ・スクランブル～［ガ］
[illegible] ※2	強クロウバイツ～エアスパイク［ガ］
	【↓+強K→→+弱K】［避］
テリー	強パワーチャージ［ガ］
[illegible]	しゃがみ強PⒸ▶弱飛燕疾風脚or龍虎乱舞［避（近めのみガ）］
	強雷神剛～強虎砲、極限虎砲、天地覇煌拳［割］
[illegible]	弱ガトリングアタック→馬乗りギャラクティカ［ガ］
[illegible]	昇り空中吹っ飛ばし攻撃［ガ］
	右サイドステップ攻撃（強P）［Ⓒ▶（遅めに）ガトリングアタック・ファースト～強セカンド～ナパームストレッチ］or［Ⓒ▶ガトリングアタック・ファースト～セカンドフェイク→スピニングパワーボム］※3
[illegible]	空砂塵→鳳翼天翔脚［ガ］
[illegible]	↖+弱Por【↓+強K→強P】Ⓒ▶花鳳［避］
[illegible]	→→+弱K［避］
	左サイドステップ攻撃（強Por強K）［割］
[illegible]	→←+強P（少しためる）Ⓒ▶強砕破［ガ］
	左サイドステップ攻撃（強Por強K）［割］
[illegible]	葵花（弱・弱・強）［ガ］（密着時以外は［避］）
	（密着時のみ飛燕斬止めに確定）左サイドステップ攻撃（強P）Ⓒ▶豺華［割］
[illegible]	（近めのみ）昇り小ジャンプ強K（最速）Ⓒ▶闇月［ガ］
	右サイドステップ攻撃（強P）［割］
ロック	MAX版 シャインナックル［割］
	シャインナックル［ガ］
	【→+弱K→強P】［避］
[illegible]	グラビティストーム［割・ガ］
	弱グレイトフルデッド［ガ］
	右サイドステップ攻撃（強P）［割］
[illegible]	【強P→→+強P】Ⓒ▶秘奥義 開門雷神拳［避］
	（近めのみ）弱六極連弾［ガ］
ソワレ ※1※2	【↖+強K→強K】［避］
	左サイドステップ（強K）［割］
[illegible]	アレクト［割］
	左サイドステップ（強K）［割］
[illegible]	【→+弱K→→+強K】［避］
[illegible]	マインフィールド［割］
	弱スヴィル・ガン［ガ］
[illegible]	しゃがみ強P［避］
	左サイドステップ攻撃（強K）［割］
[illegible]	→→+弱K［割］
	→+弱PⒸ▶HAYATEorミラージュアサルト［避］
[illegible]	紅通殺棍［割］
	→+弱K、強襲飛翔棍［ガ］
[illegible] ※2	↖+弱PⒸ▶強レイ・スピンor強クロウバイツor各種ダイアモンドエッジ［避］
	左サイドステップ攻撃（強P）［割］
シヴァートマ	[illegible]［ガ］
[illegible]	強飛燕斬［割］
	鳳凰飛天脚［割・ガ］
	鳳凰脚［ガ］
	左サイドステップ攻撃（強P）［割］
[illegible]	↖+強P［避］
	（密着時以外）→→+弱K［割］
[illegible]	兄さんと一緒!大旋風［割］
	すすはらい［ガ］
[illegible]	強ローリング・トマホーク～スカッドウルフ［避］
[illegible]	しゃがみ強KⒸ▶烈風拳orデッドリーレイブ［避］
[illegible]	メルクリウスの沈黙［割・ガ］
	【↓+強K→強K】、【→+弱K→→+強K】［避］
[illegible] ※2	弱K'A M I:K:A:Z.E.（セットアップトンファ発動時）【↓+強P→強P→強P強K同時押し】［避］
	左サイドステップ攻撃（強K）［割］
[illegible]	↖+弱KⒸ▶エンジェルハート［避］
[illegible]	（密着時）強パワーダンク［ガ］
	【強P→↖+強P】［避］
	サイドステップ攻撃（強P）［割］
[illegible] CLASSIC	弱七拾五式・改→強鬮車［ガ］
	MAX版 裏百八式・大蛇薙［割・ガ］
[illegible]	強ビルトアッパー、皆伝奥義 龍虎乱舞［割・ガ］
[illegible]	右サイドステップ攻撃（強K）［割］

※1：密着時に天昇斬をしゃがみガード[illegible] ※2：[illegible]
※3：飛燕斬止めには確定しない

狼の泣きどころを徹底解剖！

V.S. Wild Wolf

キャラ対策：ワイルドウルフ

技の性能を知らないと、嵐のような攻めで一気に体力を奪われてしまう。一つ一つの技を理解し落ち着いて対処すれば、攻め倒されることは無くなるはずだ。

Text:が一くん

【↓+弱P→強P】の弱点

【↓+弱P→強P】は、リーチと[illegible]に優れた強力な技。ガードしてしまうと2発目Ⓒ強パワーダンクが連続ガードとなりさばきで[illegible]込めず、反応して2発目をさばくのも困難。これを[illegible]場合は、サイドステップで避けて反撃するのがオススメだ。

固めに交ぜてくると読んだときは、最速ジャンプ攻撃も有効。1発目を空中の低い位置でくらった場合は、発生の早い技（11～12フレーム程度まで）で反撃できるぞ。硬直中は立ち状態なので、手痛い反撃を決めよう。

サイドステップは【弱P→↖+強P】にも有効だ。

主要必殺技の対処法

[illegible]ワイルドウルフ[illegible]て、正しい対処法を覚えよう。

●パワーウェイブ

硬直中は姿勢が低いため、下方向の攻撃判定が小さく持続時間が短いジャンプ攻撃は、早めに出すと当たりにくい。先読みしたときは引き付けて出そう。ガードした場合は弱強共に若干有利なので、続く攻めに割り込める。強は立ちガード、またはしゃがみガード後すぐに立てば、ガード硬直が減ることも覚えておこう。

●弱バーンナックル

先読みしたときは、サイドステップ攻撃で反撃するのが有効。また、ガード後にコマンド投げが確定する。

●パワーダンク

弱は出始めに無敵時間がある上、2段目をガードしてしまうと発生が6フレーム以下の技しか反撃として決められない。1段目が届かない間合いだと2段目が当たってしまうので、その間合いでは2段目に合わせてサイドステップ攻撃で反撃しよう。

強パワーダンク～ブレーキング後は、立ちガードしてもこちら側が1フレーム不利。通常技で割り込むのは難しいので、最速ジャンプ攻撃で逃げるか、サイドステップで回避しよう。

●パワーチャージ～ブレーキング

主に壁際での固めに使われる弱は、1発目ガード後はこちら側が有利、2段目ガード後は不利。追撃を決められない1発止めはまず使われないので、2発目をさばくといいだろう。

強は1発目をブレーキングするとフェイントになるが、硬直時間は長め、2発目は密着状態となり、こちら側が大きく不利。弱と同じく、できるだけ2発目をさばいていこう。

●クラックシュート

弱は発生が早く攻撃判定が強いため、ジャンプ防止に使われる。くらうと地面にたたき付けられるが、受け身を取れば追撃は受けない。最速ジャンプ攻撃で逃げるときは、必ず受け身まで入れ込んでおくこと。

強パワーダンクをくらう。この連係には、発生の早いサイドステップ攻撃が有効だ。

強パワーダンク後と違い、強パワーチャージ後は最速ジャンプ攻撃で逃げようとすると[illegible]

弱クラックシュートには受け身が必須。最速ジャンプ攻撃で逃げるときは連打しておこう。

MONTHLY MIA EXTRA
●キム対策補足：セスの昇り小ジャンプ強Kによる反撃は高難度。タイミング良く↖と強Kを同時に入力し、すぐにレバーをニュートラルに戻すと決めやすいぞ。
●ワイルドウルフ対策補足：ワイルドウルフの必殺技には下段技が無く、→+弱Kと←+弱K以外からは下段に派生しない。連係の2発目以降は立ちガードがオススメだ。

立ち回り、防御、火力、すべてを強化せよ！

Ash Crimson

アッシュ・クリムゾン

相手が防御を重視し始めると、体力を奪いにくくなる。そこで、相手の防御をくぐり抜ける数々の戦法を紹介しよう。

Text:がーくん

2種の突進技を駆使して立ち回りを強化

強ジェルミナールは、発生直後にガードされても9フレーム不利（裏回り時）、終わり際ギリギリならガードされても五分と強力な技。左右に判定が強いので、飛び道具をサークルモーションで避けながら待つ相手に対して非常に有効。相手が正面に浮いた場合は、前進して弱テルミドール（4段目）→ダッシュ大ジャンプ→強ジェルミナールを決めよう。

レヴォルト・デ・カプリスは、発生が5フレームと非常に早い。突進力もすさまじく、最速ジャンプ攻撃で逃げた相手に対し、着地前に当てることが可能だ。また、空中の相手に空中吹っ飛ばし攻撃をヒットさせた後にも決められるので、空中で競り勝った後は逃さずに追撃しよう。

飛び道具をサークルモーショ…

正面に浮いた場合は、少し前…

ガードキャンセル攻撃で防御を強化

アッシュのガードキャンセル攻撃（さばかれキャンセル攻撃）は、全キャラ中唯一キャンセルが可能。発生は18フレームと早い部類だが、スキの小さい弱攻撃に対して出してもガードされやすいので、できるだけ強攻撃以上の地上技に狙っていこう。

ヒット時は、中央ならレヴォルト・デ・カプリスで、壁際なら強ジェルミナールやサン・キュロット フラテルニーテで追撃できる。中央ではヒット確認が間に合わないので、相手が2発目以降の技を出していたかなど、状況を確認してキャンセルすること。

サン・キュロット リベルテで火力アップ

下記は、パワーゲージを2本使った中段始動の連続技。小ジャンプ強Pは、しゃがみ状態の相手に密着状態で決める必要がある。弱テルミドールを発動した時点で、サン・キュロットの効果は消えるので[illegible]

パワーゲージ1[illegible]は、サン・キュロット リベルテ後を強ジ[illegible]ナール→｛弱ニヴォース©強ジェルミナール｝×3にしよう（ダメージ67）。

連続技
小ジャンプ強P©フリメール・スウラジェ©サン・キュロット リベルテ©強ジェルミナール→弱ニヴォース©強ジェルミナール→弱テルミドール→ダッシュ～サイドステップ攻撃（強K）©強ジェルミナール→空中吹っ飛ばし攻撃　ダメージ87

逃げ道をふさぎ、追い詰めろ！

Makoto Mizoguchi

溝口 誠

前号で紹介した下駄時雨重ね起き攻めをさらに強化。特定の必殺技や最速ジャンプ攻撃での逃げを防止せよ！

Text:ロケット

続・下駄時雨起き攻め

前号紹介した下駄時雨重ね起き攻めに対して、受け身→リバーサル無敵技で返す相手には、相手が起き上がるタイミングで一瞬だけガード→立ち弱Kとするのが有効だ。リバーサル必殺技にはガード後反撃、サイドステップには立ち弱Kがヒット、ガードには攻め継続となり、ほとんどの防御行動に対応できるぞ。

ただし、真上に跳び上がる無敵技は、ガードしても下駄時雨が空中でヒットしてしまい、わずかなダメージで逃げられてしまう。このような技には、相手が起き上がるタイミングでさばき→立ち弱Kとしよう。さばき成功時は、よろけ中の相手に下駄時雨→立ち弱Kが連続ヒット。さばきに失敗しても、相手が下駄時雨をガードした場合はこちらが先に動けるぞ。

受け身→最速ジャンプ攻撃で空中やられを狙う相手には、前方ジャン[illegible]の強K©弱空中連続蹴りで対[illegible]。相手がジャンプしたとき[illegible]ャンプ強Kがヒットするので、[illegible]につなげられるぞ。受け身無し→最速ジャンプ攻撃には、始動が中段としても使えるⅡを決めよう。

新着連続技解説

Ⅰは、ジャンプ強K後に弱空中連続蹴りを2発目まで入れ込んでおき、ヒットしたらその後につなごう。

Ⅲは、壁から離れているときに使うもの。➡＋強Pは相手が落下し始めるタイミングで出し、強Kから遅めのキャンセルで強虎流砕。さらに遅めのキャンセルで弱開運・下駄時雨を出せば、起き攻めに移行できる。

Ⅳは【⬅＋強P→強P】の2発目からが連続技で、ガード時のフォローも兼ねている。強虎流砕は少し遅めに出して相手の裏側に当てて、その後は歩いて相手の下をくぐろう。【弱K→弱K→➡＋強K】の➡＋強K始動でも、同様の連続技を決められるぞ。

連続技

Ⅰ（相手壁際、弱開運・下駄時雨設置後）下駄時雨空中ヒット→ジャンプ強K©弱空中連続蹴り×5→強空中連続蹴り×4（1、3、4発目ヒット）Ⓢ元祖・チェストォ!　ダメージ88

Ⅱ（相手壁際、弱開運・下駄時雨設置後）下駄時雨ヒット→➡＋強P（壁バウンド）©強虎流砕（壁バウンド）→弱空中連続蹴り×5→強空中連続蹴り×3（1、3発目ヒット）Ⓢ元祖・チェストォ!　ダメージ82※

Ⅲ【弱P→弱P→弱P→強P→強P】©戎→【➡＋強P（空振り）→強P→強K】©強虎流砕　ダメージ55

Ⅳ（相手壁際）【（⬅＋強P）→強P】©強虎流砕（壁バウンド）→（相手の下をくぐって）しゃがみ強P©弱空中連続蹴り×5→吹っ飛ばし攻撃（壁バウンド）©［強虎流砕］or［元祖・チェストォ!］　ダメージ62or76

※下駄時雨空中ヒット時のダメージ

MONTHLY MIA EXTRA
●アッシュ補足：ガードキャンセル攻撃は技数制限にカウントされないが、さばかれキャンセル攻撃はカウントされる。壁際で強ジェルミナール絡みの連続技を決める際は注意。
●溝口補足：Ⅰの強空中連続蹴りは3～4発目に、Ⅳの弱空中連続蹴りは1～3発目にディレイをかけるとつながりやすい。Ⅱの弱空中連続蹴りは、1発目を引き付けること。

連続技がさらに進化!!

Xiao lon

笑龍(シャオロン)

今回はしゃがみ状態限定の連続技と、強梅妃柳葉による壁際での固め＆連続技を紹介。最高クラスの火力をモノにせよ!!

Text:ハメコ

強烈なしゃがみ状態限定連続技を極めよ!!

Ⅰは、中段である虞姫献杯中➡＋強Pで、相手のしゃがみガードを崩しつつ狙う。強梅妃柳葉後は、一瞬ダッシュして間合いを詰めること。

Ⅱはさばき成功後が狙いどころで、相手が何もしなかったり、さばき返し(下段)を狙った場合にヒットする。【弱P→強P】[illegible]の状態を確認し、立ち状態だったら金蓮毒歩に切り替えよう。Ⅲは、相手のしゃがみ攻撃をさばいた後の反撃に。

麻姑鉄爪Ⓒ強祝融破軍は一瞬遅らせないと2ヒットせず、相手キャラによってはかなり安定しない。だが、強祝融破軍Ⓢ乱舞死華葬なら2段目が空振りしても決められるぞ。

しゃがみ状態限定の連続技

Ⅰ (虞姫献杯、相手しゃがみ状態)➡＋強PⒸ貂蝉翻身→[弱P→強P]Ⓒ強梅妃柳葉→ダッシュ～[強P→強P]Ⓒ西施採柴→立ち強PⒸ麻姑鉄爪Ⓒ強祝融破軍[Ⓒ貂蝉翻身→乱舞死華葬] or [Ⓢ乱舞死華葬]　ダメージ85or95

Ⅱ (貂蝉翻身、相手しゃがみ状態)中ジャンプ強P→[弱P→強P]Ⓒ強梅妃柳葉→[強P→強P]Ⓒ西施採柴→立ち強PⒸ麻姑鉄爪Ⓒ強祝融破軍[Ⓒ貂蝉翻身→乱舞死華葬] or [Ⓢ乱舞死華葬]　ダメージ94or103

Ⅲ (貂蝉翻身、相手しゃがみ状態)[弱P→強P]Ⓒ強梅妃柳葉→(ダッシュ～)[強P→強P]Ⓒ西施採柴→立ち強PⒸ麻姑鉄爪Ⓒ強祝融破軍Ⓒ貂蝉翻身→後退～[立ち強PⒸ乱舞死華葬] or [弱媚娘拝月Ⓢ乱舞死華葬]　ダメージ92or100

強梅妃柳葉による壁際での固め

貂蝉翻身時に相手を壁際へと追い詰めた後は、立ち弱PⒸ強梅妃柳葉の繰り返しでガードゲージをケズるのが有効。強梅妃柳葉後の立ち弱Pにさばきで割り込む相手には、直接強梅妃柳葉からの連続技を狙おう。

立ち弱Pにガードキャンセル前転を使われると、強梅妃柳葉のスキに反撃を受けてしまうが、相手は立ち弱Pのガードを確認してから入力するのが難しい。様子見を交ぜて通常の前転を暴発させ、そのスキに連続技を決めるべし。なお、様子見はサイドステップで立ち弱Pを回避しようとする相手にも有効となるぞ。

固めから狙う連続技は下記の通り。Ⅰは簡単で大ダメージを与えられる。パワーゲージが1本しか無ければ、強梅妃柳葉(壁バウンド)→強媚娘拝月Ⓒ西施採柴→立ち強KⒸ乱舞死華葬に切り替えよう。なお、この連続技は壁際での強梅妃柳葉ヒット後にも決まる。ただし、しゃがみ状態の相手にヒットさせた場合、強梅妃柳葉の初段で壁やられを誘発してしまうため、2回目の立ち弱Pで相手が浮いてしまう点に注意したい。

Ⅱは、相手と壁の位置関係に左右されないのが利点。様子見で相手のさばきや前転、サイドステップを誘った際の反撃としてオススメだ。

壁際に追い詰めたら強梅妃柳葉の出番。固めまくるべし！

連続技

Ⅰ (貂蝉翻身、相手壁際){立ち弱P(壁よろけ)Ⓒ強梅妃柳葉}×2→立ち弱P(壁バウンド)Ⓒ強梅妃柳葉(壁バウンド)→立ち弱PⒸ弱媚娘拝月Ⓢ乱舞死華葬　ダメージ76+10

Ⅱ (貂蝉翻身、相手壁際)立ち弱P(壁よろけ)Ⓒ金蓮毒歩・穿山(壁よろけ)～金蓮毒歩・破山～金蓮毒歩・地掃→{しゃがみ弱KⒸ強梅妃柳葉×2}[→乱舞死華葬] or [Ⓢ乱舞死華葬]　ダメージ57+10or67+10

状況ごとの連続技をマスターせよ！

Chae Lim

チェ・リム

飛翔脚を3～4ヒットする高さで出すと、着地の瞬間に鳳翼天翔脚を出せることが判明。壁際で中段から連続技を狙えるぞ。

Text:KYO

飛翔脚を出す高さを覚えよう

[illegible]Ⅰは、[illegible]の連続技。飛翔脚は、「[illegible]段目が[illegible]した瞬間～4段目が発生した瞬間」に[illegible]した場合、着地直後に鳳翼天翔脚を出せる。垂直ジャンプ昇り弱Pから若干遅めに弱飛翔脚を出すと3～4ヒットさせつつ着地できるので、そこから狙おう。

鳳翼天翔脚後のジャンプ弱Kは、レバー⬆入れっぱなしで弱Kを連打すればいい。ただし、チェ・リムには垂直小ジャンプ弱Kに、アテナと半蔵には垂直小ジャンプ弱Kか前方ジャンプ弱Kにすること。また、リリィにはジャンプ弱Kが入らないので、強飛燕斬(Ⓢ鳳凰脚)で代用しよう。

ジャンプ弱Kを決めた後は、➡⬆⬇＋K→⬆＋Kと入力すれば、飛翔脚(1段目)～空砂塵をスムーズに出せる。なお、パワーゲージが2本未満の場合、最後の鳳凰脚はスーパーキャンセルを使わずに出せるぞ。

壁際で中段の垂直ジャンプ弱Pを決めたら、若干遅めに弱飛翔脚へつなごう。

3段目～4段目の発生した瞬間に着地すれば、鳳翼天翔脚でキャンセル可能だ。

壁までの距離によって連続技を使い分けろ！

Ⅱ～Ⅴは壁までの距離に合わせた下段始動の連続技で、立ち状態の相手限定。状況に応じて使い分けよう。

Ⅱは画面中央用で、パワーゲージを2本消費する。1回目の⬅➡＋Kの当て方がポイントで、相手を上に乗せるような感じで当てること。ここの当て方を失敗すると、空砂塵が空振りするので気を付けたい。弱背水の陣と空砂塵は最速でつなごう。

Ⅲは⬅➡＋Kヒット時、壁が見えそうな距離で狙える連続技。強背水の陣は高めに当て、素早く背水の陣中に➡＋強Kにつなごう。壁までの距離が近く背水の陣中に➡＋強Kがつながらない場合は、強背水の陣から鳳凰脚か(ダメージ65)、鳳翼天翔脚→飛燕斬にしよう(ダメージ81)。

ⅣとⅤは壁までの距離が近く、ダブルデチャギ部分で壁バウンドを誘発したときに狙える連続技。Ⅳはしゃがみ強Kを高めに当てると、強覇気脚につなぎやすい。Ⅴは、しゃがみ強Kで壁バウンドを誘発する前に強背水の陣を決める点に注意。なお、Ⅱの空砂塵で壁バウンドを誘発したときも、ⅣやⅤでの追撃が決まるぞ(ダメージはⅣで81、Ⅴで95)。

連続技

Ⅰ (相手壁際)垂直ジャンプ弱PⒸ(やや遅めに)弱飛翔脚(3～4ヒット)→鳳翼天翔脚→垂直ジャンプ弱KⒸ飛翔脚(1段目)～空砂塵Ⓢ鳳凰脚　ダメージ97or101

※以下[⬅＋弱K→強P(1段目)]Ⓒ弱覇気脚～ダブルデチャギ始動

Ⅱ [⬅➡＋K(Ⓒ弱背水の陣)→空砂塵→⬅➡＋KⒸ強半月斬Ⓢ鳳凰脚　ダメージ83

Ⅲ ⬅➡＋KⒸ強背水の陣(壁バウンド)→背水の陣中に➡＋強K(壁バウンド)Ⓒ強覇気脚～鳳凰脚　ダメージ84

Ⅳ (ダブルデチャギで壁バウンド誘発)→しゃがみ強K(壁バウンド)→強覇気脚～鳳凰脚　ダメージ72

Ⅴ (ダブルデチャギで壁バウンド誘発)→しゃがみ強KⒸ強背水の陣(壁バウンド)→鳳翼天翔脚→強飛燕斬　ダメージ86

MONTHLY MIA EXTRA

●シャオロン補足:右側の連続技Ⅱで最後にスーパーキャンセルを使う場合、キャンセルが遅いと乱舞死華葬の1段目が空振りし、ダメージが66に下がるので注意。

●チェ・リム補足:パワーゲージが2本未満での各種空砂塵Ⓒ鳳凰脚は、チェ・リムが低空に瞬間移動しつつ出るので、画面中央ではつながらないことに注意。

嵐のようなラッシュを組み立てろ！

Wild Wolf

ワイルドウルフ

壁際の攻めに定評があるワイルドウルフ。各選択肢の効果を理解して攻めを洗練すれば、さらに爆発力が増すぞ。

Text:がーく

連続技のチャンスを見逃すな！

ⅠとⅡは、弱クラックシュートヒット時に受け身を取られなかった場合の連続技。受け身失敗を確認したら、逃さず追撃しよう。Ⅲは、壁際での固め兼用の連続技。トリプルゲイザーは最速で、空中吹っ飛ばし攻撃は中ジャンプの頂点で入力すること。

連続技

Ⅰ 弱クラックシュート（受け身可能）→前進～しゃがみ強Ⓒ▶強パワーダンク～ブレーキング→しゃがみ強K※Ⓒ▶強バーンナックルⓈ▶パワーゲイザー　ダメージ69

Ⅱ （相手壁際、Ⅰの※で壁バウンド誘発後）Ⓒ▶弱パワーウェイブⓈ▶パワーゲイザー　ダメージ68

Ⅲ （相手壁際）［弱P→➡＋強P（壁よろけ）］→［⬇＋弱P→強P（壁よろけ）］Ⓒ▶弱パワーチャージ・フック～エルボー～ブレーキング（壁バウンド）→［強パワーダンク～ブレーキング（壁バウンド）→しゃがみ強PⒸ▶弱パワーダンク］or［トリプルゲイザー～ブレーキング→中ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃（壁バウンド）→立ち強PⒸ▶強クラックシュート］　ダメージ46+10or71+10

壁際での攻め方

ここでは、【弱P→➡＋強P】を起点とした壁際での連係を紹介しよう。

●Ⓒ 弱パワーチャージ・フック～エルボー～ブレーキング

最速ジャンプ攻撃とサイドステップに対して有効。⬅⬆➡＋弱Kと入力し、弱パワーダンク暴発を防ごう。エルボーをさばいてくる相手には、フックをブレーキングするといい。

●Ⓒ▶弱クラックシュート

最速ジャンプ攻撃や暴れをつぶしやすい。発生の早いサイドステップ攻撃に弱いので気を付けよう。

●【⬇＋弱P→強P】

最速ジャンプ攻撃やサイドステップに弱いが、暴れつぶし兼攻め継続になる。弱パワーチャージにつなごう。

●【➡＋弱K→強P】

様子を見る相手には、中下段の二択が強力。ちなみに、起き上がりに終わり際から3フレーム前までを重ねると、空中で［illegible］ヒットするぞ。

【弱P→➡＋強P】は間合いが離れるため、連発するのは効果的ではない。

M・エスカレーションで全対応！

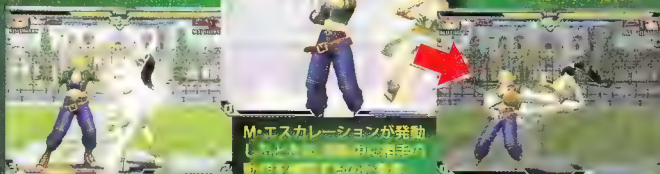
Blue Mary

ブルー・マリー

Text:ケンちゃん

さばき後の攻防を制す！

ゲージが3本以上ある状況では、さばき後の攻防でかなり優位に立てる。さばきに成功したら、まずは➡⬅⬉⬇⬈➡～ニュートラル＋弱P強P同時押し→弱P→⬈＋強Kと入力しよう。

相手が何もしなかった場合は【弱P→弱P→⬈＋強K】のスタイリッシュアートが決まるので、Ⓒ M・エスカレーション→しゃがみ弱K→しゃがみ強P※Ⓒ M・エスカレーション版ストレートスライサー→しゃがみ強PⒸ バーチカルアロー～ダブルスナッチャー～M・トリプルエクスタシーの連続技を決めよう（ダメージ107）。

相手がさばき返しや各種さばかれキャンセル行動をした場合は、自動的にM・エスカレーションが発動する。このときは暗転中に相手の行動を確認し、対応した反撃を決めよう。

さばき返し、さばかれキャンセル前転＆後転に対しては、終わり際のスキを狙ってダッシュからバーチカルアロー～ダブルスナッチャー～M・トリプルエクスタシーで反撃（ダメージ100）。さばかれキャンセル攻撃に対しては、暗転中にコマンドを入力してM・ヘッドバスターで対応し、中ジャンプ強P→しゃがみ弱K→しゃがみ強Pから左記の※以降と同じ追撃を決めよう（ダメージ110）。

M・エスカレーションが発動

連続技と立ち回りを強化！

Ryo Sakazaki

リョウ・サカザキ

Text:OYZ

連続技解説

Ⅰは壁際限定で、虎咆疾風拳が必殺技でキャンセルできることを利用したもの。極限虎砲は、一瞬遅らせて出すとクリーンヒットするぞ。

Ⅱは弱猛虎 雷神剛を最速で出し、相手の裏に回りつつ当てるのがポイント。溝口、マキシマ、K'、クラーク、セス、ルイーゼ、ジヴァートマ、ギース、ハイエナには決まらない。

Ⅲは、➡＋強KをⒸ 強猛威 虎殺掌にすれば間合いを問わず決まり、ダメージが65or74に増加する。弱虎煌拳Ⓢ▶覇王翔吼拳の方は、素早い入力が必要となるが高威力だ。

無敵のサイドステップ攻撃

リョウの左サイドステップ攻撃（強P）は、何と発生直後まで打撃技に対して無敵。サイドステップの無敵時間中に出るので、打撃技でつぶされることはまず無いぞ。当てた後はⒸ 強虎煌拳が安定だが、Ⓒ 弱猛虎 雷神剛から連続技を狙ってもいい。

連続技

Ⅰ （相手壁際）［➡＋強P（壁よろけ）→強P（壁よろけ）］Ⓒ▶弱虎咆疾風拳Ⓒ▶強暫裂拳→しゃがみ強PⒸ▶［弱飛燕疾風脚］or［極限虎砲］　ダメージ42+10or63+10

Ⅱ 弱暫裂拳→弱猛虎 雷神剛→しゃがみ強PⒸ▶弱飛燕疾風脚→強虎砲　ダメージ57

Ⅲ （やや近めで）しゃがみ強K→➡＋強K→しゃがみ弱K→［しゃがみ弱K→しゃがみ強KⒸ▶極限虎砲］or［少し後退～しゃがみ弱KⒸ▶弱虎煌拳Ⓢ▶覇王翔吼拳］　ダメージ61or71

MONTHLY MIA EXTRA

●ワイルドウルフ補足：【弱P→➡＋強P】は発生8F、ガード時3F有利。弱パワーチャージ～ブレーキングガード後は、1発目3F不利、2発目4F有利だ（F=フレーム、すべて立ちガード時）。

●リョウ補足：左サイドステップ攻撃（強P）Ⓒ 弱猛虎 雷神剛は、最速で出さないと連続ヒットせず、軸が大きくずれていると弱猛虎 雷神剛が空振りするので注意。

9段止めからの追撃をマスターせよ！

Rock Howard ロック・ハワード

Text:ケンちゃん

デッドリーレイブのススメ

デッドリーレイブ・ネオはダメージ80と、ゲージ3本消費技としては威力が低い。その代わり、9段目から真空投げ〜ブレーキングにつなぐことができ、追撃を決めれば10段目を決めるよりダメージが大きくなるぞ。

ただし、10段目のダメージを超える追撃を決めるには5〜6技が必要となるので、デッドリーレイブ・ネオを5技目以降に決めても大したダメージは見込めない。そのため、さばき後の攻防での➡+強P（空振りキャンセル）→ダブル烈風拳・改や真空投げ〜ブレーキング後など、2〜3技目にヒットさせられるような状況（下記参照）で使うのが望ましいぞ。

なお、デッドリーレイブ・ネオを9技目に使い、9段目で止めて10技目に真空投げ〜羅刹とつなげば、11技分ヒットさせる連続技が可能。だが、その状況では9技目を弱ハードエッジにして、Ⓢ MAX版シャインナックルを決めた方が威力が高くなる。

ぶっ放し[illegible]ネオからの追撃でこの威力！

連続技

ダブル烈風拳・改→デッドリーレイブ・ネオ（9段目）→真空投げ〜ブレーキング→ダッシュ〜［➡+弱K→強P］Ⓒ弱ハードエッジ〜ブレーキング→［弱ハードエッジ］or［シャインナックル］or［弱ハードエッジⓈシャインナックル］　ダメージ94or106or122

〜デッドリーレイブ・ネオを決められるオススメ始動技集〜
➡+強KⒸダブル烈風拳・改（中段）、➡+弱KⒸダブル烈風拳・改（下段）、➡+強PⒸ（空キャンセルもOK）ダブル烈風拳・改（さばき後の選択肢）、真空投げ〜ブレーキング（対立ち状態の投げ）

強力なセットプレイを会得せよ！

Lien Neville リアン・ネヴィル

Text:ロケット　協力:回転王

サドアクビアの使い方

ステージ中央でイェド・プリオルや空中吹っ飛ばし攻撃を決めた後は間合いが離れるので、安全にサドアクビアを出せる。強Pで出せば相手の前進を防げるのでこれを主力とし、相手が前進をためらうようなら弱Kor強Kで出して攻め込もう。また、相手の背後にサドアクビアがあるときは、ガードキャンセル攻撃から連続ヒットするので狙っていこう。

壁際で技数制限の最後に強シルマor通常技を決めたら、各種サドアクビアを重ねる起き攻めに移行しよう。

弱Kサドアクビアからは、ⅢとⅣの二択が有効。どちらも、サドアクビアの前に通常技をヒットさせるのがポイントだ。強Kサドアクビアからは、下段のⅤと中段の昇りジャンプ強PⒸアゼルファファジ→サドアクビアヒットで二択にしよう。アゼルファファジガード時は強シルマに連係し、攻めを継続するといい。

連続技

Ⅰ　［弱P→弱P→弱P→⬇+強K］→［⬇+弱K→弱K］Ⓒ強シルマ→［中ジャンプ空中吹っ飛ばし攻撃（壁バウンド）→ダッシュしゃがみ弱K］or［イェド・プリオル→アル・タルフ］　ダメージ49or72

Ⅱ　（相手壁際）［弱P→弱P→弱P→⬇+強K］→［⬇+弱K→弱K］Ⓒ強シルマ（壁バウンド）→［強K→強K］　ダメージ44+10

※以下、相手壁際で弱Kor強Kサドアクビア設置後

Ⅲ　⬈+強K→弱Kサドアクビアヒット→［⬇+弱K→弱K］Ⓒ強シルマ（壁バウンド）→［強K→強K］　ダメージ45

Ⅳ　昇り小ジャンプ弱K→弱Kサドアクビアヒット（受け身可能）→［⬇+弱K→弱K］Ⓒ強シルマ（壁バウンド）→［強K→強K］　ダメージ58

Ⅴ　しゃがみ強K→強Kサドアクビアヒット（壁バウンド）→⬈+強K（壁バウンド）→強シルマ　ダメージ56

ガード困難な連係で勝負を決めよう

Luise Meyrink ルイーゼ・マイリンク

Text:ロケット

ガード崩しからの連続技

➡+強Kからのスタイリッシュアートは崩し能力が高く、ステージ中央で決めれば追撃で大ダメージを与えられる。【➡+強K（下段）→強K（1〜2段目下段）】ヒット時は天使のアド・リブ（前方）→空中吹っ飛ばし攻撃(壁バウンド)+αへ。【➡+強K(下段)→強P（中段)】の強Pヒット時は3段目をキャンセルして希望のファンファーレ、ガード時は強Pの2or4段目から⬇+強K（下段）に派生し、キャンセル必殺技でフォローしよう。

相手が壁際に居るときは、同じボタン2回から隣のボタンに派生し続けられるスタイリッシュアートが一部連続ヒットし、使い勝手が向上する。[illegible]【[illegible]→強P→強P】に、中[illegible]につなぎ、その後はⅠを決めよう。

Ⅲの始動はレバー入力が正確でも、最速でジャンプ攻撃を出すと小ジャンプになってしまうので、ボタン入力は少しだけ遅らせること。忘却のカルテット後は位置が入れ替わるので、弱別離のオーバチュアは⬇⬋⬅➡⬊⬇⬋⬅+弱Kと入力しよう。

連続技

Ⅰ　（相手壁際）［ループするスタイリッシュアートの弱K→強K→強P→強P（壁バウンド）］Ⓒ天使のアド・リブ（前方）→空中吹っ飛ばし攻撃（壁バウンド）→しゃがみ強PⒸ強胡蝶のレクイエム　ダメージ45

Ⅱ　（相手壁際）しゃがみ弱KⒸ弱忘却のカルテット（壁バウンド）Ⓢ弱別離のオーバチュア　ダメージ70

Ⅲ　（相手壁際）昇り中ジャンプ弱KⒸ天羽のワルツ（壁バウンド×2）Ⓒ天使のアド・リブ（前方）→ジャンプ強K→しゃがみ弱PⒸ弱忘却のカルテットⓈ弱別離のオーバチュア→［強胡蝶のレクイエム］or［希望のファンファーレ］　ダメージ91or113

位置よ〜し！　間合いよ〜し！

Fio フィオ（フィオリーナ・ジェルミ）

Text:ロケット

弱K:A:M:I:K:A:Z:Eを極める

昇り（最低空）で出した弱ファイアボム・タイプGがギリギリ届く間合いから弱K:A:M:I:K:A:Z:Eを出すと、持続時間の終わり際が当たり、ガードされても相手より先に動ける優秀なけん制技となる。自分が壁際に居るときに出せば、Ⅰの追撃が決まるので有効度がさらに増すぞ。けん制だけでなく、さばき→⬉+強Kやサイドステップ攻撃、対空のセットアップトンファ発動中立ち弱Pからなど、連続技にも積極的に使っていこう。

連続技解説

Ⅰは、2回目の弱K:A:M:I:K:A:Z:Eを少し遅らせて出し、相手の足側に当てよう。FINALミッション:フィオフィオタイム後の追撃は、壁が遠いときや相手がマキシマ、デューク、ジヴァートマの場合は、ヘヴィマシンガン・対地用にすること。

Ⅱは中段始動の連続技。相手が壁際に居るときは、【➡+弱P→弱P→弱P→弱P】Ⓒヘヴィマシンガン・対空用ⓈSPECIALミッション：スウィングトマホークを決めよう。

連続技

Ⅰ　（自分壁際）［⬉+強K］or［セットアップトンファ発動中に立ち弱P］Ⓒ弱K:A:M:I:K:A:Z:E→FINALミッション:フィオフィオタイム→ダッシュ〜［⬇+強P→強P→強P強K同時押し（壁バウンド）］Ⓒ弱K:A:M:I:K:A:Z:E→吹っ飛ばし攻撃　ダメージ97or108

Ⅱ　（セットアップトンファ発動中）［➡+弱P→弱P］Ⓒ［SPECIALミッション:スウィングトマホーク］or［SPECIALミッション:ドロップショット→ダッシュ中ジャンプ強K→［⬉+強K→⬇+強K］→しゃがみ弱K→［⬇+弱K→⬇+弱K→⬇+強K］］ダメージ73or93

MONTHLY MIA EXTRA
●ルイーゼ補足:➡+強Kの発生は40フレームで、14〜33フレームまで無敵。ループするスタイリッシュアートの弱Kは発生24フレームで、1〜20フレームまで無敵だ。
●フィオ補足:Ⅰを弱K:A:M:I:K:A:Z:E始動で決める場合は、最後の吹っ飛ばし攻撃を一瞬前進して強K（壁バウンド）→吹っ飛ばし攻撃に変えるといい。

ワンポイント対戦攻略 Maxima マキシマ

Text:ハメコ。

相手を壁際に追い詰めたら、中ジャンプ～一瞬待って強Pとしゃがみ弱Kで二択を迫りつつ、下記連続技を狙っていこう。どちらも技数制限到達時に投げ技が決まるため、相手は起き上がり方法を選択できず、再び同様の二択を仕掛けられるのだ。

Ⅰは高めでジャンプ強Pを当てても、壁よろけのおかげで立ち弱Pが間に合う。Ⅱはマキシマ・スクランブルを引き付けて当てた後、若干遅めにダブルボンバーを出すこと。体の大きなキャラには、強マキシマ・リフト後を（バウンドに）【弱K→⬇+強K→⬇+強K】にすれば、ダブルボンバーを遅らせて出す必要が無くなるぞ。

連続技

Ⅰ（相手壁際）中ジャンプ強P（壁よろけ）→［弱P→弱P（壁よろけ）→強P］Ⓒ強マキシマ・リフト→ジャンプ強K→［⬇+弱K→⬇+弱K→⬇+強K］Ⓒブリッツキャノン　66+10

Ⅱ（相手壁際）［⬇+弱K→⬇+弱K（壁よろけ）］Ⓒ強マキシマ・リフト→［⬇+弱K→⬇+弱K→⬇+強K］Ⓒマキシマ・スクランブル～ダブルボンバー～ブルドッグプレス　48+5

ワンポイント対戦攻略 K' K'

Text:ケンちゃん

今回は壁付近で使える連続技を紹介。いずれも壁に近過ぎると入らないので、始動の位置には注意。

Ⅱは、壁付近で➡➡+強Pをヒットさせ、高い位置で壁バウンドさせたときに狙える。硬直が解けたらすぐにダッシュし、相手の下をくぐろう。

[illegible]位置で壁バウンドしたらⅡへ。

連続技

Ⅰ（相手壁付近）［弱P→強P］Ⓒ弱アイントリガー～セカンドシェル～ミニッツスパイク（壁バウンド）→［ダッシュ～➡➡+強P→ヒートドライブ］or［吹っ飛ばし攻撃Ⓒヒートドライブ］　ダメージ60or62

Ⅱ（相手壁付近）［弱P→強P］Ⓒ弱アイントリガー～セカンドシェル～弱ミニッツスパイク（壁バウンド）→ダッシュ～➡➡+強P（壁バウンド）→（ダッシュで相手の裏に回る）しゃがみ強PⒸ強クロウバイツ～エアスパイクⓈヒートドライブorチェーンドライブ　ダメージ86or95

ワンポイント対戦攻略 Mai Shiranui 不知火舞

Text:OYZ

空中の【弱K→強K】は2発目を遅らせて出すことができ、小ジャンプ昇り【弱K→（遅め）強K】とすれば、着地後に舞側が有利となる。ヒット時は最速の小ジャンプ昇り弱Kが連続ヒットするほどだ。また、中ジャンプから出すと強Kを遅らせられる時間が短くなるものの、間合いを調整して出せば、弱Kが正面ガード、強Kが逆ガードになるぞ。

そのほかにオススメしたいのが、小ジャンプ【⬇+弱P→⬇+弱K】。空中で⬇+弱Pはジャンプ直後に出せないためタイミングは遅くなるが、中段として十分に機能する。壁際なら、ヒット時に追撃を決められるぞ。

[illegible]（+α）などで追撃可能だ。

ワンポイント対戦攻略 Athena Asamiya 麻宮アテナ

Text:OYZ

壁際では、【強P→強P】Ⓒ強サイコボールアタックⓈシャイニングクリスタルビット～クリスタルシュートの連続技で大ダメージを与えられる。

シャイニングクリスタルビットは最速で出し、2ヒットさせた直後にクリスタルシュート（ため）を出すと、移行モーション中にビットが多段ヒット。本来なら全部で6ヒット（ダメージ87）だが、成功すれば7～8ヒット（ダメージ105or123）となる。

この多段ヒットは半数以上のキャラに決まるが、一部キャラは高難度。実戦で狙うなら、シャオロン、テリー、リョウ、舞、ビリー、キム、ワイルドウルフ、Mr.カラテ辺りがいいだろう。

ビットが2ヒットし、相手が壁でバウンドした直後に追加入力。ビットが指先に集まる直前に多段ヒットする。決めやすいキャラを覚えておくといい。

ワンポイント対戦攻略 Iori Yagami 八神庵

Text:かーくん

Ⅰは、ゲージが0～2本のときの連続技。最初の葵花は1発目で裏に回るので、2発目以降は逆に入力しよう。

Ⅱは、壁際に密着していると入らないので注意。さばかれキャンセル攻撃からも始動できるが、その場合は黄泉払いを1発減らすこと。

発動が早いガードキャンセル攻撃から、ごっそり体力を奪え！

連続技

Ⅰ（相手壁際）［弱K→強K→強K］Ⓒ弱爪櫛Ⓒ葵花（強・弱・強、相手の裏に回る）→［葵花（強・弱・強）］or［吹っ飛ばし攻撃Ⓒ強八稚女～豺華］　ダメージ43+5or69+5

Ⅱ（相手壁際）ガードキャンセル攻撃→禍風Ⓒ黄泉払いⒸ弱爪櫛Ⓒ黄泉払い×6Ⓒ［豺華］or［焔甌］　ダメージ50or92

ワンポイント対戦攻略 Iori Yagami セス

Text:狛ケット

ⅠのⓈ双掌昇陽は素早く出し、1段目を空振りさせる。その後は相手の裏に回ることが多いが、裏に回らなかったときはしゃがみ強Pを省こう。強昇陽以降は、胴崩し（上段シフト）や脚取りからでも決められるぞ。

Ⅱは、ガードされても虎月・慴で止めれば反撃を受けにくい。しゃがみ弱PⒸ強弓月～矢月は操作が忙しいので、➡⬅⬇+弱P→⬇⬅⬅+強K→➡+Kと先行入力するといい。

[illegible]追撃を切り替えよう。

連続技

Ⅰ［P投げ→➡+強P］→強昇陽Ⓢ双掌昇陽→しゃがみ強PⒸ強昇陽Ⓢ双掌昇陽→しゃがみ強PⒸ強昇陽→強昇陽　ダメージ83

Ⅱ（相手壁際）⬅+弱KⒸ虎月・慴～虎月・戒～虎月・慴Ⓢ双掌昇陽→しゃがみ強P（壁バウンド）Ⓒ入り身　灘月→しゃがみ弱P（壁バウンド）Ⓒ強弓月～矢月　ダメージ96+10

MONTHLY MIX EXTRA

●マキシマ補足:対空の立ち強Pが近めで空中ヒットした際は、高めならブリッツキャノン、低めならマキシマ・スクランブル～がつながる。ただし、外すと反撃されるので注意。

●セス補足:ゲージが5本あったら、Ⅰの最初の双掌昇陽後をしゃがみ強PⒸ強昇陽→強昇陽Ⓢ入り身 灘月→ジャンプ強PⒸ闇月～スライディングとしよう(ダメージ105)。

ワンポイント対戦攻略 Kula Diamond クーラ・ダイアモンド

Text：ハメコ。

相手を壁際に追い詰めたときの連続技は、【➡+強P→強P→⬇+強K】Ⓒ強ダイアモンドブレス→⬋+弱PⒸダイアモンドエッジ→【強P→強P】がオススメ。ゲージ1本で49+10ものダメージを与えられる上、ちょうど技数制限に到達できるのだ。

この後は、若干遅めにキャンセルしてフォーリンスノーマンを出せば、受け身を取らない相手には起き上がりに重なり、大幅に有利な状況を作り出せる。受け身を取られた場合はサイドステップおよび前&後転で回避されるが、こちらもすぐに動き出せるため、ダッシュ～➡+強Pなどで回避動作のスキを突けるぞ。

[illegible]下段で攻めるのもアリだ。

ワンポイント対戦攻略 Hanzo Hattori 服部半蔵

今回は、相手を壁際に追い詰めたときに狙える連続技を紹介。

Iはゲージを消費しない連続技で、弱火遁の術を素早く出すのが重要。持続時間の後半を当てれば、⬋+強Pがつながるのだ。IIは、パワーゲージを2本消費。禁じ手 微塵隠れ後は半蔵の姿が見えにくくなるので、➡➡+弱Kのタイミングは体で覚えよう。IIIはパワーゲージ5本消費。1回目の禁じ手 微塵隠れは最速でつなぐこと。2回目の禁じ手 微塵隠れも最速で出せば、スーパーキャンセル時と同じダメージ補正(60%)で決められるぞ。

連続技

I (相手壁際)【弱P→弱P→強P→強P→弱K→⬇+弱P弱K同時押し→強K→強K→強K(1段目)】※Ⓒ弱火遁の術(壁バウンド)→⬋+強P(壁バウンド)Ⓒ弱火遁の術(壁バウンド)　ダメージ49+10

II (相手壁際、Iの※から)Ⓒ禁じ手 微塵隠れ(壁バウンド)→➡➡+弱KⒸ弱火遁の術(壁バウンド)　ダメージ70+10

III (相手壁際)【弱P→弱P→強P→強P→弱K】Ⓒ強火遁の術(壁バウンド)Ⓢ禁じ手 微塵隠れ(壁バウンド)×2　ダメージ113+10

ワンポイント対戦攻略 Ninon Beart ニノン・ベアール

Text：ハメコ。

Iは、しゃがみ強Kを近めでヒットさせた後の追撃。アテナ、ナガセ、フィオ、ハイエナ、半蔵、ユリ、舞には決まらず、[illegible]チェ・リム、ミニョン、リアンにはしゃ[illegible](ダメージ36)。近めの【➡+弱K→⬇+強K】からも同様の追撃が可能で、こちらは全キャラに決まる(ダメージ43)。

IIは壁際での高威力追撃。強アラディアの吐息後は、できる限り引き付けてⓈデミウルゴスの怒りへ。デミウルゴスの鉄槌は若干遅らせて出し、相手を上に乗せるような感じで当てよう(タイミングはキャラにより異なるが全キャラに可能)。なお、スーパーキャンセルを使わなくても同様の追撃が可能だ(ダメージ83)。

連続技

I しゃがみ強K→しゃがみ弱P×2→【⬇+強K→強K】Ⓒ弱アラディアの吐息　ダメージ38

II (相手壁際)しゃがみ強K→しゃがみ弱K×2Ⓒ強アラディアの吐息Ⓢデミウルゴスの怒り～デミウルゴスの鉄槌→空中吹っ飛ばし攻撃　ダメージ108

ワンポイント対戦攻略 B.Jenet B・ジェニー(ジェニー・バーン)

Text：かーくん

強ディ・ハインドは、着地の硬直を必殺技や超必殺技でキャンセル可能。ガードされても、相手の反撃を無敵時間のあるオーロラや当て身投げのアンニュイ・マドモアゼルで迎撃可能だ。ただし、投げはオーロラの発動前につかまれてしまうので注意。

壁付近では、【⬇+弱K→強P】Ⓒ強ディ・ハインド(壁バウンド)Ⓒ強ディ・ハインドⓈエンジェルハート→小ジャンプ弱K(壁バウンド)Ⓒ強ハリア・ビー(2段目)→弱ディ・ハインド～ブレーキング→小ジャンプ強K、といった連続技が可能(ダメージ86)。壁に密着していると決められないが、有効間合いは意外に広い。

[illegible]出しワナにはめよう

ワンポイント対戦攻略 Kyo Kusanagi Classic 草薙 京 CLASSIC

Text：ケンちゃん

[illegible]は、後転の代わりに備わっている、京CLASSIC特有の動作。一定時間無敵状態になるため、相手の攻撃を避けるのに役立つ。前進するスタイリッシュアートに対して使うのが基本で、避けて相手の後方を取ったら、下記の連続技を決めよう。

前進する技を避けるとこのように相手の背後を取れる。

連続技

※すべて相手がしゃがみ状態or背向け状態限定

I 【弱K→⬋+強K】→しゃがみ弱K→【⬇+強K→⬇+弱K】Ⓒ弱七拾五式・改Ⓒ弱朧車　ダメージ47

II 【弱K→⬋+強K】→しゃがみ弱K→ダッシュ～しゃがみ弱K→【⬇+強K→⬇+弱K】Ⓒ大蛇薙　ダメージ61

III 【弱K→⬋+強K】→しゃがみ弱K→【⬇+弱P→⬇+強P】Ⓒ弱琴月陽Ⓢ[大蛇薙]or[百八拾弐式]or[最終決戦奥義 無式]　ダメージ73or82or90

ワンポイント対戦攻略 Mr.Karate 二代目Mr.カラテ

Text：OYZ

龍仙拳は、強Pを押し続けた時間によって、4段階に性能が変化する。この「強Pを押し続けた時間」はラウンドが変わっても継続し、登場演出中などもカウントされている。一人目にMr.カラテを選ぶなら、登場演出を飛ばさないように(相手には飛ばされてしまうが)。また、パーフェクト勝ちした際は特に次のラウンド開始までの時間が長い。このときも、忘れずに強Pを押し続けるといい。

強Pを使えなくなる制限があるものの、技の性能は優秀だ。スキが小さくガードされても反撃を受けない上、攻撃発生前に切れるものの出始めに無敵があるのでつぶされにくい。ヒット時は、2段階目なら通常の吹っ飛び、3段階目ならきりもみ吹っ飛びとなる。ヒット確認して、皆伝奥義龍虎乱舞につなぐといいぞ。

龍仙拳は出始めに無敵時間がある。段階ごとに威力がアップし、最後の4段階目になると炎をまといつつ攻撃する多段技になる。

MONTHLY MIA EXTRA

●ニノン補足：前号紹介した壁際の【⬇+強K→強K】Ⓒ強アラディアの吐息→立ち強P後は、Ⓒデミウルゴスの怒り(若干遅めに逆向き入力)もつながる(ダメージ79)。
●ジェニー補足：しゃがみ弱Kとジャンプ強Kは発生が同じ(9フレーム)。ロックの弱ハードエッジ～ブレーキングなど立ちガード時9フレーム有利の技には、後者の方が反撃しやすいぞ。

『2』に備えて地力を磨こう！

ARCANA HEART FULL! アルカナハート

EXAMU Inc

アルカナハート FULL!
■メーカー：エクサム
■ジャンル：ハートフル2D対戦アクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2007年4月16日（稼働中）
■使用基板

闘劇'07は終わったものの、PS2版の発売に加え待望の続編が発表された本作。闘劇'07や前後の大会で披露されたテクニックをチェックしつつ、『2』に備えてやり込み続けよう！

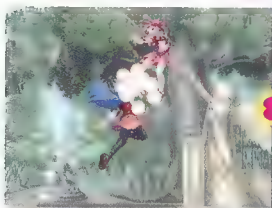
アルカディアモバイルで情報配信中！

闘劇'07 FINAL テクニックピックアップ

闘劇'07決勝やその前後の大会では、すっごいテクニックがいーっぱい見られたよ！ 強い人たちを見習って、どんどん上達しちゃおー♪

廿楽 冴姫 空対空からの連続技

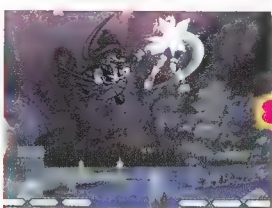
冴姫のジャンプAは発生が早い上、振り上げた手の部分にも攻撃判定があるため、空対空の要となる。ただし、高い位置の相手にヒットさせた後は、続くアルカナコンボが空振りしやすく、頼みの空中リア・ファイルも全段ヒットしにくいのが悩みどころ。

そんな状況では、ジャンプAⒿAⒸCフラガラッハと決め、そこからキャンセルで空中リア・ファイルにつなごう。安定感と威力に優れた、実戦的な連続技だ。また、とっさの状況では2段ジャンプ後のAから空中リア・ファイルにつなぎ、その1段目をホーミングキャンセル（ニュートラルD）して追撃するのも有効だ。

こんな位置でジャンプAを当てても、空中リア・ファイルの1段目をホーミングキャンセルすれば確実。フラガラッハを決められれば、なお理想的だ。

朱鷺宮 神依 空対空から着地して追撃

高い位置の空中戦で競り勝った場合、空中での追撃で安定するのが一般的。だが、ホーミングゲージを使えば着地しての追撃に持ち込める。

神依のハイジャンプ程度の高さなら、ジャンプBⒿCからⒽCⒽCと決めれば、着地後に↙＋Bや立ちAで拾える。2回のホーミングキャンセルは基本的にレバーニュートラルだが、横方向への距離が近い場合は↙＋Dにするのがコツだ。

それよりも低い位置なら、ホーミングゲージ1本でOK。以前紹介したようにジャンプ【B→C】Ⓗ（➡＋D）Cと決めて着地すれば、フロントステップ～立ちAなどで拾えるぞ。

高空ではジャンプBから2段ジャンプCまで入れ込んでおこう。ヒット時はホーミングキャンセルを2回使えば、着地しての追撃が可能となるぞ。

このは 固め用のパーツと連続技

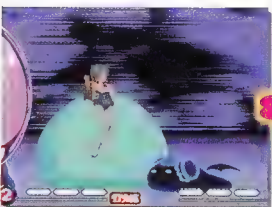
しゃがみAはガード後五分なので、フロントステップ【立ちA→しゃがみA】を繰り返す固めが有効。水のアルカナで水玉を付けていればより強力となり、レバー入れ投げを交ぜれば比較的簡単にガードを崩せるぞ。

もう一つの固めは、ジャンプ直後の前方2段ジャンプ【B→C】。小ジャンプのような軌道になるので、動こうとした相手やめくりを警戒している相手にヒットしやすい。背の高い相手（立ち状態）には、続けてフロントステップ【しゃがみB→立ちC】Ⓗ（➡＋D）→【しゃがみB→立ちC】Ⓙ低空空中ダッシュ【A→C】→フロントステップ～【立ちB→立ちC】Ⓒこのは百分身の術が決まり、大ダメージを与えつつ起き攻めを狙えるぞ。

通常技を（ハイ）ジャンプキャンセルしつつ直後に2段ジャンプ【B→C】、といった固めも有効。素早く2段ジャンプできるかがキモなので要練習だ。

大道寺 きら 空中復帰後を攻める

空中連続技を途中で止めるなどして、相手が空中復帰したところに空中コマンド投げを狙うのは、きらの常とう手段。これを警戒した相手は、地面に落下するまで空中復帰しないことが多い。こういった相手にはさらに先を読み、地面でバウンドした後の空中復帰（ダウン復帰ではない）に空中コマンド投げを狙うのも手だ。

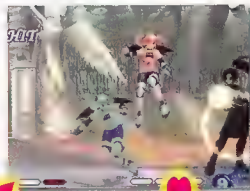
また、闇のアルカナでシュヴーァを決めた後は、空中の相手を攻められる。効果時間が少なくなったら間合いを詰め、相手が通常状態に戻るところ（空中判定）に立ちBを重ねておけば、空中ガード不能なのでヒットしやすい。相手は⬅＋Dで回避可能だが、その場合は立ちBを遅らせればヒットするため読み合いになる。

通常状態に戻るときは空中判定なので、そこに立ちBを合わせる。相手が⬅＋Dで回避できることを知らなければ、一気に勝負を決められるネタだ。

あるかなひみつメモ ●各種表記の見方：【】=アルカナコンボでのつなぎ、Ⓒ=キャンセルでのつなぎ、Ⓙ=ジャンプキャンセルでのつなぎ、Ⓗ=ホーミングキャンセルでのつなぎ。F=フレーム。連続技のダメージは、残り体力による補正を加味していない基本値のため（総体力の基本値は26,400）、相手の体力が少ない場合は、補正によって実際のダメージが小さくなる場合がある。

リリカ・フェルフネロフ
時間停止を狙う連続技

時のアルカナの強力なセットプレイを紹介。まず、【しゃがみA→しゃがみB→立ちC（2段目）】Ⓒアクセルスライド F～スピードブレード～ヒールカッターや、【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】ⒸBトルネードエッジから、キャンセルで無量光の意を決める。その後は各種アクセルスライド～ヒールカッターで追撃し、すぐにⒽ（⬇＋D）で着地。通常技（【立ちA→立ちB】や➡＋Bなど）Ⓒアクセルスライド～ハイプレッシャーを繰り返し決め、【立ちBor➡＋B→しゃがみD】で締めてダウンを奪おう。

その後は、Ⓒアクセルスライド F～ハイプレッシャーで前進し、しゃがみBでダウン追い打ちつつⒸ離縛の意を出そう。起き上がり直後に無量光の意のくさびがゼロになり、そこに離縛の意がヒットするぞ。ヒールカッターなどで追撃し、再び同様の連続技に持ち込めれば完璧だ。

ヒールカッター→無量光の意のつなぎはかなりシビア。タイミングは要練習だ。

ダウン追い打ちのしゃがみBから離縛の意を出すと、起き上がりはこんな状態に。

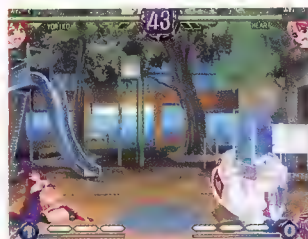
くさびの数が残り三つとなるタイミングで、しゃがみCを決めてダウンを奪う。

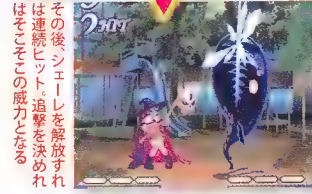
くさびがゼロとなり離縛の意がヒットした後は、ヒールカッターなどで追撃だ。

安栖頼子
闇のアルカナでの闘い方

闇のアルカナを選ぶ利点は主に二つ。立ち回りと起き攻めの強化だ。

立ち回りで中心になるのはシェーレ。ラウンド開始時ぐらいの間合いからジャンプ中➡＆⬅＋Cでけん制しつつ、シェーレ（ため）を設置して頼子と相手の間に待機させるのが基本だ。相手に接近されてもシェーレ解放で迎撃できるので、C噴き上がる奈落の苦悶やジャンプ中➡＆⬅＋Cでチクチク攻めよう。また、シェーレをためておけば、AorB襲い来る地獄の制裁をガードされたときや対空のC襲い来る地獄の制裁が空振りしたときのフォローにも役立つぞ。

もう一つの利点である起き攻めは、画面端＆高めの空中連続技をジャンプCで締め、キャンセルでマルテルンを仕込むのが代表例。その後、AorC降り注ぐ魔界の報復で落下しつつマルテルンを発動すれば、相手がダウン回避をした場合にAなら表ガード、Cなら逆ガードになるぞ。もちろん、無理して攻めずに空中バックダッシュなどで距離を取ってもいい。

闇頼子の布陣はこの形。間にギーァが居れば、思い切った行動が可能だ。ジャンプ防止にもなるC噴き上がる奈落の苦悶と相性がいい。

シェーレを警戒して空中ガードしながら跳び込む相手には、➡＋Bが有効。

その後、シェーレを解放すれば連続ヒット。追撃を決めればそこそこの威力となる。

VS.アルカナ
主要技や特性への対応

VS.土のアルカナ

土のアルカナフォース展開中は、のけぞらないもののガードができない。相手をロックして攻撃する技なら、ほぼ確実にヒットする上に反撃を受けないのだ。神依の無怨などダウンを奪える技なら、起き上がりに重ねれば連続でヒットを望めるぞ。

土のアルカナフォースを展開されたら、ロック系の技で反撃だ。

VS.闇のアルカナ

相手がズィヒェルを仕込んだ状態では、単純に攻撃を当てにいっても反撃を受けることが多い。そんなときは、前方ジャンプや空中ダッシュでズィヒェルを誘い、後方2段ジャンプや斜め後ろへのホーミング移動で回避してためを解除させよう。

誘って避けるのが大事。何もしないようなら攻撃を当てにいこう。

VS.水のアルカナ

相手が水玉を付けている状態では、打撃技を無効化される危険性がある。特に、プレプルヴィウム後は水玉が三つ付くので厳しい。ここは一度相手の攻撃をガード。その後にガードキャンセル➡＋D→レバー入れ投げで対処するのが比較的安全だ。

レバー入れ投げで切り返すのが基本。密度の濃い多段技も有効だ。

発売直前!!
PS2版『アルカナハート』プレイインプレッション！

待望の発売日（10月11日）まで残すところあとわずか。編集部に届いたサンプルROMを、闘劇'07出場者でもあるdecoy＆フランがプレイしてみたぞ。

decoy　まずは気になる移植度ですが、これは問題無さそうですね。

フラン　ですね。特に違和感は感じなかったし、舞織で蔦（⬇⬅➡版）～引き寄せ→雷呻落としって出すと姉が消えるなどの怪現象も残っているので、ほぼ完全移植かと。

decoy　性能を新旧バージョンから選べるのもいいですよね。しかし、改めて無印をやってみると……いろいろとスゴいなぁ（笑）。

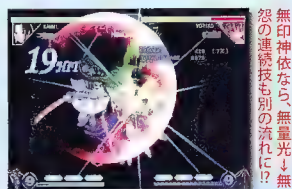
フラン　神依は相当きてますね～。闇間とか斬封とか逝斬とか。無印を選ぶとアルカナも無印の性能になるので、ギーァもかなり強いし。

decoy　ヴァンリーのフロントステップも鬼強ですよ。ただ、無印だとガードキャンセル➡＋Dや空中⬅＋Dが弱いから、防御面は若干『FULL！』に劣るのかな⁉

フラン　まさにやるかやられるか！

decoy　でも、今の知識とスキルで無印をやり込み直したら、新たな発見が続出しそうですよね。

フラン　無印リーゼで、ベレン→マーキング技の間に人形攻撃を挟めるのとか知らなかったし（笑）。

decoy＆フラン　対戦にも研究にも、PS2版は購入必須ってことで！

無印神依なら、無量光→無怨の連続技も別の流れに⁉

全メッセージがボイス付き。ボイスの音量調整も可能だ。

※文中では旧バージョン（アルカナハート）を無印と表現しています。

あるかなひみつメモ

●リリカ補足：空中連続技から無量光の意につなぐなら、トルネードエッジ×3（C·C·C）Ⓒ（相手が高いときは遅めキャンセルで）ハリケーンスパイラル（3段目）Ⓒ無量光の意（→2段ジャンプ）→フリップスルーがいい。その後の起き攻めは、➡＋C（最大ため）・➡＋D・➡＋C（解放）でガードを揺さぶろう。完全には重ならないものの、この駆け引きに勝てば時間停止からの追撃を狙えるぞ。

あらゆる状況で厳しく攻める！

対戦攻略

今月もネタ大放出のリーゼロッテ攻略。実戦派の人は人形分離時の連続技を、テクニカルなものが好きな人はファレンの連続技を、ぜひマスターしてほしい

リーゼロッテ・アッヒェンバッハ
Lieselotte Achenbach

伝説のオタク

ずらしアルカナフォース発動

リーゼロッテがやられ状態以外、かつ人形が何かしらの硬直中でなければ、BorCを入力した際に対応した人形攻撃が出る。ただし、人形がニュートラル状態から前進or後退に移る瞬間(1フレーム)は例外で、ボタンを押しても人形攻撃は出ない。

これを利用し、「⬅or➡～1フレーム後にABC同時押し」でアルカナフォースを発動すれば、人形のB攻撃を出さずに済む。連続技を回避しつつ、各種人形攻撃から連続技を狙うことができるのだ。

人形分離時の連続技

人形分離時でも、人形が本体の後ろに居る状態なら、人形を絡めた空中連続技に持ち込める。

その内容は、【しゃがみA(1段目)→しゃがみC】Ⓗ▶(➡＋D)立ちBⒸ▶C狂おしきベレン(空振り)→立ちA(1段目)Ⓙ▶【A(2段目)→A(1段目)】Ⓙ▶【A(2段目)→下方向＋C(BC同時押し)】→人形立ちB攻撃→フロントステップ立ちA～空中連続技だ。

ホーミングキャンセル後は、引き付けて立ちBへ。立ちA後の空中連続技中は、なるべくレバーを前方向に入力して人形を前進させよう。画面中央でも人形B攻撃ループ2セットまで確認済みだが、難度が高いので実戦では画面端付近で狙おう。

立ちBは低い位置で当てる。➡＋Bが暴発しやすいので、しっかりニュートラルに戻してから入力しよう。

その後の狂おしきベレンはCで入力。これなら人形の移動スピードが速いので、遠くに居ても大丈夫だ。

緋の瞳のレーツェル後の起き攻め

人形分離時かつ画面端で、緋の瞳のレーツェルを決めた場合の起き攻めを紹介しよう。

緋の瞳のレーツェル後、その場でAヴェヒタァの微笑み×2→A抗えぬボイゲン→Aヴェヒタァの微笑みと4連続で設置。さらに➡＋C(最大ため)を出せば完成だ。すべて最速なら、相手の起き上がりに抗えぬボイゲン(1段目)→➡＋C(最大ため)→抗えぬボイゲン(2段目)と当たり、さらに立ちAから定番の空中連続技を決められるぞ。なお、四つ目のマーキング技は単なる時間合わせ。ほかのマーキング技でもいいし、マーキング技を出さずにタイミング良く➡＋C(最大ため)を出してもOKだ。

連続設置が最速なら、起き上がりにバック転の後半が重なる。ボイゲン入力時に、⬅入れっぱなしでAを押すのがポイントだ。

➡＋C(最大ため)後、抗えぬボイゲンの2段目がヒット。タイミングが完璧なら、壁受け身されることは無い。

めくりを狙う起き攻め

画面端の空中連続技を抗えぬボイゲンで締めた後は、起き攻めでめくりを狙うパターンもある。➡＋C(最大ため)よりもローリスクなのが利点だ。

内容は、抗えぬボイゲン→(着地)A狂おしきベレン×2→(少し待って)低空空中ダッシュ。ダウン追い打ちで最初の狂おしきベレンが当たった後、相手の起き上がりに合わせて空中ダッシュで跳び越せば、2回目の狂おしきベレンがめくりになる。その後は、画面中央に向かってジャンプ【A(1段目)→B→下方向＋C】→人形立ちB攻撃～とつなごう。

●魔のアルカナの場合

途中までは上記と同じ。空中ダッシュをデシリュール(⬅⬇↙＋D→⬆)にして真上に瞬間移動すれば、2回目の狂おしきベレンがめくりになる。

●雷のアルカナの場合

抗えぬボイゲンヒット後、(着地)フェアルグ ロルグ→後方ジャンプ～前方2段ジャンプ。フェアルグ ロルグの1本目をダウン追い打ちで当てれば、3発目が起き上がりに重なってめくりとなる。

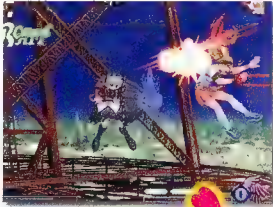
魔のアルカナで狙うのが最も実用的か。こんな感じで狂おしきベレンがめくりになる。表ガードになる➡⬇↘＋D～⬅などと使い分けよう。

ファレンで必殺技を封印！

空中の低い位置でたたき付け系の技を決めた後、リーゼロッテ以外にはファレンで拘束できることを利用した連続技＆起き攻めを紹介。拘束中の相手は必殺技が出せないため、安全に起き攻めができる。

始動の連続技は、途中までいつもの抗えぬボイゲンで締めるものと同じ。違うのは抗えぬボイゲン設置後のジャンプ中下方向＋C以降で、これを当てたらジャンプキャンセルしつつ、直後にB狂おしきベレンを設置。レバー上方向～⬅⬇↙＋Bと素早く入力しよう。ホーミングキャンセル後のファレン設置は、余裕を持って入力。空中人形C攻撃は、ファレンの硬直中にCを軽く連打して出そう。最後の空中ダッシュ下方向＋C→ファレン解放は、下方向＋Cがヒットした瞬間にDを離すとちょうどいいぞ。

続いて起き攻め部分。ファレン中にダウンを奪っても、拘束状態で60フレーム経過するまで効果は継続し、相手は必殺技が出せない。下記の通りにつなぎ、起き上がりに人形C攻撃→➡＋C(最大ため)の順で重ねれば、ほぼ回避不能となるのだ。

➡＋C(最大ため)後は、人形B攻撃(しゃがみの方が安定する)での拾いが間に合う。さらに立ちAで拾えば、いつもの空中連続技が決まるぞ。

ファレン設置(Dを押しっぱなし)はやや遅め。その硬直中にCを軽く連打して、空中人形C攻撃を出そう。

成功するとたたき付けからファレンが連続ヒット。相手が灰色になれば成功だ。着地後さらにしゃがみA～がつながるぞ。

～ファレンで拘束中の特徴～

- ●相手は各種必殺技が使用不可能に
- ●相手はその場に固定される(移動系動作は可能)
- ●攻撃をくらうか60フレーム経過すると拘束解除

ファレン締めとその後の攻め

～A抗えぬボイゲン設置→前方ジャンプ【A(1段目)→下方向＋C】Ⓙ▶B狂おしきベレン設置→抗えぬボイゲンヒット→(降り際に)ジャンプBⒽ▶(↖＋D)→狂おしきベレンヒット→ファレン設置→空中人形C攻撃(2ヒット)※→空中ダッシュ下方向＋C→ファレン解放～ヒット→【しゃがみA(1段目)→人形しゃがみB攻撃→しゃがみB→しゃがみC】→【以降ダウン追い打ち】人形しゃがみB攻撃※→【しゃがみA(1段目)→立ちB→【以降起き攻め】(少し遅めに)➡＋C(最大ため)】→人形C攻撃→➡＋C(最大ため)ヒット→人形B攻撃※→立ちA～

※部分は本体硬直中に入力して出す。そのほかの人形攻撃は、本体の技の入力で自動的に発生

あるかなひみつメモ

●ずらしアルカナフォース発動補足:ヒットストップ中に限り、ずらし入力をしても人形が反応してしまう。アルカナフォース発動で人形攻撃を出したくなければ、ヒットストップ終了後に入力しよう。
●ファレン補足:立ちB後の➡+C(最大ため)は、少し遅めに出すこと。相手が起き上がりに⬅+Dを出した際、遅らせていないとヒット後に人形立ちBorしゃがみB攻撃で拾えないためだ。

アルカナSIGNALS!

こんにちは！ "アルカナSIGNALS！" レポーターの兵藤です。今月は続編発表というビックニュースが飛び込んできた「アルカナハート」ですが、見逃せない周辺情報も続々届いております！ すべからくチェックするべきかと！

「アルカナハート トレーディングカード」ついに発売！

アルカディア×エグゾーストが共同で読者参加企画を実施した、『アルカナハート トレーディングカード』がついに発売！ 「トレカチャレンジ」の入賞作が収録されているのはもちろん、トレカのための描き下ろしイラストも！ ボックス購入での特典カードも用意されているとのことなので、チェック必須です！

The EXAMU Prize
The EXHAUST Prize
The ARCADIA Prize

入賞作を完全収録！

描き下ろしも入った全72種！

レアリティの高いスペシャルカードをはじめとして、パズルカードやエンディングカードも入っています！ これはコンプリートするしか無いですね！

10月18日発売予定／1ボックス(15パック):6,300円(税込)／1パック:420円(税込)

特製 アルカナグッズにも要注目！

PS2版の発売が間近に迫り、ますます勢い付く『アルカナハート』。各種グッズも続々登場中！ 聖女たちの集合が描かれたクリアポスター(画像右・税込み840円)が好評発売中のほか、イベント限定商品が特別に通販決定！ 詳細は本ページ欄外にて。ファンならゲットするしかないでしょう！

ドラマCD「はーとふるシチュエーション」発売迫る！

アルカナ声優陣が総登場で贈るドラマCD第1弾が、いよいよ発売です！ ミルドレットによる境界融解現象の鎮静化から2週間が経ったある日、11人の聖女たちは御苑女学園の茶道室で「仲良くなろう会」を開催(当然、首謀者ははぁとさんです！)。しかし、楽しいおしゃべりで親睦を深めるはずだったのに、いつの間にか話は「納涼怪談」を語る会に……？ ゲームの世界では語られなかったキャラクターの側面や、意外な性格が明らかになる本作、ゲームの世界観に親しむには持ってこいの1枚となっております！

アルカナハート ドラマCD
「はーとふるシチュエーション
えぴそーど 1」
■品番:KDSD-00155
■発売日:10月24日
■価格:3,150円(税込)

読者イラスト大募集中！
アルカナGALLERYS！

聖女の皆さんをイラストで応援！ 読者の皆さまの情熱で成り立っている当コーナーでは、常時投稿作品をお待ちしております！

(東京都 QQQ君)
☆これからの季節、スク水だけでは少々寒いような気もしますが……、天才にとってはさまつなこと!?

(愛媛県 蜂子さん)
☆「くのいち」スタイルに一石を投じたこのはさん。続編ではどんな新忍法を披露してくれるのでしょう？

(北海道 すぎもとケンシロウ君)
☆PS2版にはオリジナル要素も多数追加！ 家で練習して、ゲーセンで対戦デビューもOK！

急告！ このはぬいぐるみ、最後の入手チャンス！

すでに予約の受け付けが締め切られてしまった「このはリバーシブルぬいぐるみ」ですが、PS2版『アルカナハート』の発売に合わせて、一般販売分の注文受け付けがスタートします！ これが最後の入手チャンスなので、うっかり予約し忘れてしまった方は、ぜひともお見逃し無く！

■URL：http://www.eb-store.com/
■受け付け開始：10月11日(木)予定
■価格：2,980円(税込)

これが最終監修版です！ 以前の写真より、顔付きなどがよりかわいくなっているのが分かるかと！

あるかなひみつメモ
先日のコミックマーケットで販売されたイベント限定商品について、数量限定で特別に通販が実施されます！ http://www.movic.jp/をチェックして、お目当てのアイテムを手に入れましょう！
■クリアポスターセット(グッズ告知部分にある画像2点のセット):1,700円(税込)　■テレホンカード(チアガールはぁと):1,500円(非課税)

新バージョン情報満載!!

徐々にその詳細が明らかとなってきた「両雄激突」。今回は変更点、さらなる新カード、そして排出停止となるカードのリストを公開!　重要な情報ばかりなので見逃すな!

機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー -両雄激突-

機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー　-両雄激突-
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：タクティカルカードバトルゲーム
■操作方法：フラットパネル+トラックボール+5ボタン
■稼 働 日：未定
■使用基板：Chihiro

Text：age

新たなシステムが戦況を変える!

「0083」稼動から約半年、大幅なバージョンアップとなる「両雄激突」。カードの追加はもとより、ステージ、特殊作戦、争奪戦の追加などに加え、キャラクターの育成面でより快適なプレイできるような変更もされる。

そして、戦闘にかかわるシステム面でも、覚醒のパラメーターが高いほどクリティカル時の攻撃力が上がるなど、覚醒の重要性が高まるような変更が加えられた。これにより、覚醒の高いニュータイプ適正を持つキャラクターが、真のエースとして君臨する可能性も出てきた。これまで注目しなかったキャラクターも見直してみよう!

両雄激突で追加、または変更されるシステム

- ■ステージ数を追加。
- ■カードを多数追加。
- ■特殊作戦のレギュレーションを追加&変更。
- ■連勝数に応じて、アイテム争奪戦（通り名争奪戦）が発生。
- ■全キャラクターの現在の成長内容を確認可能。
- ■覚醒パラメーターの仕様変更。（クリティカル攻撃の発生率に影響を与えるだけでなく、覚醒値が高いほど、クリティカル攻撃時の攻撃力が上昇する。）

アナハイムのエンジニア!? 謎の少女イラストを入手!!

アナハイムエレクトロニクスの制服をアレンジした衣装に身を包む謎のキャラクター。絵柄から予測するに、新たな秘書官であろうか？ 名前など詳細は不明だが、出会える日はそれほど遠くないだろう。期待して待つべし!

続報!! GCB0083 ―両雄激突―
ニューカードピックアップ！

発表以来、全国各地のゲーセンっ子の話題をさらっている『両雄激突』。今回はニューカードの一部を公開

Text：田淵健康

感涙！ MVSシリーズ大量追加決定!!

知られざる連邦MS開発計画！

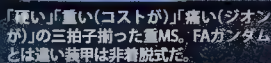
これまでにも、映像作品の中には未登場だったジムのバリエーション機などが多数登場していた連邦謹製MSだが、本作ではさらにディープな試作機体が出撃決定！　現在ではMS-Xシリーズからの登場が判明しているぞ。

MECHANIC FA-78-2 ヘビー・ガンダム

「硬い」「重い（コストが）」「痛い（ジオンが）」の三拍子揃った重MS。FAガンダムとは違い装甲は非着脱式だ。

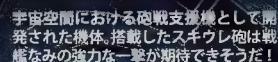
支援用に開発された対戦艦用移動砲座。砲座に居るのはFAガンダムだが、砲座部分が破壊されたら脱出できるのか!?

MECHANIC バストライナー

MECHANIC MSM-04N アッグガイ

なぜか図面だけが連邦の皆さんに晒された幻の水陸両用MS。この機体が存在するということは、ほかのシリーズ機も!?

宇宙空間における砲戦支援機として開発された機体。搭載したスキウレ砲は戦艦なみの強力な一撃が期待できそうだ！

MECHANIC スキウレ

幻の水陸両用機がその姿を現す！

「足なんて飾りですよ」発言からもわかるように、既成概念に捉われない自由な発想を持っているサイド3の皆さん。そんな彼らがひり出した、アイデア満点の機体が多数参戦！　幻のジャブロー攻略機体に涙せよ!!

アルバトロス隊出撃！

CHARACTER ボルク・クライ

CHARACTER ルセット・オデビー

悲運の開発主任

歴史の影で輝いた、戦史を彩るものたち

万人に勇名が轟いているわけではないが、歴史を影から支えた数々の名キャラクターたちが多数登場するのも本バージョンの売りの一つである。「機体はあるのにパイロットは誰？」と皆がやきもきしていた【ピクシー】の正パイロット【ボルク・クライ】や、自らの研究の成果を見届ける前に凶弾に倒れた【ルセット・オデビー】などの登場が決定しているぞ。

ジオン屈指の名パイロットたちが登場！

まずは全国2億人のジオン士官に朗報！　しばし休養をとられていたラル大尉が、装いも新たに新レアとして帰ってきた！　さらに、フェンリル隊で抜群の存在感を見せた【ソフィ・フラン】もついに登板決定！　彼女が居るということは、当然のあの専用MSも……？「よーし、これでフェンリル隊の時代が来そうだ！」などと興奮するアナタ、次のページへ急げ！

フェンリル隊、真のトップエース！

蘇る蒼き巨星

CHARACTER ランバ・ラル

次ページで、排出停止になるカードを一挙公開！

※カード画像は開発中のものです。パラメータ・数値はすべて未定です。

全152枚のカードを一挙公開！
排出停止カードリスト

新バージョンの稼動と同時に排出停止となるカードの一覧を公開。これを見て、重要なカードをそろえよう！

Text : age

今から入手しておきたいカードは!?

大幅なバージョンアップ時の恒例となったともいえるカードの排出停止。今回は、なんと152枚ものカードが排出停止となる。その中にはまさかと思えるようなカードも多数含まれ、非常に大胆な変更がされることが容易に予想することができる。しかし、ここで注目してほしいのが、79ページでも紹介している【ランバ・ラル】のようにリニューアルして戻って来る可能性も十分にあるということ。特に、人気のキャラであればその可能性は高くなるだろう。決して完全に消えるわけではないと思われるので期待しておこう。

とはいえ、やはりこれまでなじんできたカードが居なくなるのはさびしいもの。かなり強力なカードも多いので、もしも入手していないのであれば可能な限り入手しておきたい。特に注目してほしいものもピックアップするので、これを参考にバージョンアップに備えてカードをそろえよう。

レア、アンコモンともに姿を消すアムロ。彼が出ないことはあり得ないので復活は確定!?

レアリティ	カードNo.	カード名
地球連邦軍パイロット		
R	CE-D001	アムロ・レイ
UC	CE-D002	アムロ・レイ
UC	CE-D003	カイ・シデン
R	CE-D006	セイラ・マス
C	CE-D007	ミライ・ヤシマ
UC	CE-D008	スレッガー・ロウ
C	CE-D009	アリス・ミラー
C	CE-D010	テム・レイ
C	CE-D011	ジョブ・ジョン
UC	CE-D012	マチルダ・アジャン
R	CE-D014	ハロ
C	CE-D016	ハインツ・ベア
C	CE-D017	フランシス・バックマイヤー
C	CE-D018	デン・バザーク
UC	CE-D021	テリー・サンダースJr.
C	CE-D022	コジマ
C	CE-D023	ロブ
C	CE-D024	サリー
UC	CE-D025	ジャック・ベアード
UC	CE-D026	アダム・スティングレイ
C	CE-D030	モーリン・キタムラ
UC	CE-D033	エイガー
UC	CE-D037	ルース・カッセル
ジオン公国軍パイロット		
R	CZ-D001	キャスバル・レム・ダイクン
UC	CZ-D002	シャア・アズナブル
R	CZ-D003	ララァ・スン
UC	CZ-D006	ガルマ・ザビ
UC	CZ-D007	ドズル・ザビ
R	CZ-D008	マ・クベ
UC	CZ-D009	ガイア
UC	CZ-D010	マッシュ
UC	CZ-D011	オルテガ
UC	CZ-D012	シャリア・ブル
C	CZ-D013	ドレン
C	CZ-D014	デニム
C	CZ-D015	ゼナ&ミネバ
UC	CZ-D016	ククルス・ドアン
C	CZ-D017	アサクラ
UC	CZ-D018	シン・マツナガ
UC	CZ-D019	ジョニー・ライデン
C	CZ-D020	エリオット・レム
C	CZ-D022	トップ
C	CZ-D023	デル
UC	CZ-D025	ヴィッシュ・ドナヒュー
UC	CZ-D026	ゲラート・シュマイザー
C	CZ-D035	ガブリエル・ラミレス・ガルシア
C	CZ-D036	アンディ・ストロース
C	CZ-D037	キリング
地球連邦軍メカニック		
UC	ME-D001	ガンダム
UC	ME-D004	ガンキャノン
C	ME-D005	ガンタンク
C	ME-D006	ジム
R	ME-D007	Gアーマー
UC	ME-D008	Gファイター
C	ME-D009	Gブル(ビーム・ライフル仕様)
C	ME-D010	ドラゴンフライ
C	ME-D011	スペース・ランチ
C	ME-D012	コア・ブースター
R	ME-D013	G3ガンダム
R	ME-D014	フルアーマー・ガンダム
UC	ME-D015	ガンキャノンII
C	ME-D016	ガンキャノン量産型 (リド・ウォルフ専用機)
C	ME-D017	ジム・トレーナー
UC	ME-D018	ジム・スナイパーカスタム
UC	ME-D019	水中型ガンダム
C	ME-D020	アクア・ジム
C	ME-D021	陸戦用ジム
C	ME-D022	デザート・ジム
UC	ME-D023	陸戦型ガンダム
UC	ME-D024	陸戦型ガンダム (ウェポンラック仕様)
UC	ME-D025	ガンダムEz8
R	ME-D026	ガンダムEz8(降下パック仕様)
C	ME-D027	陸戦型ジム
C	ME-D028	61式戦車(スモーク・ディスチャージャー仕様)
UC	ME-D030	ホバー・トラック(降下パック仕様)
UC	ME-D031	ジム(ジャック・ベアード専用機)
UC	ME-D032	ジム (アダム・スティングレイ専用機)
R	ME-D040	ガンダム4号機[Bst]

キャラクターカード

連邦軍であれば【アムロ・レイ】、【セイラ・マス】、【ハロ】、ジオン軍であれば【キャスバル・レム・ダイクン】、【ララァ・スン】など、重要キャラのほとんどが排出停止となる。

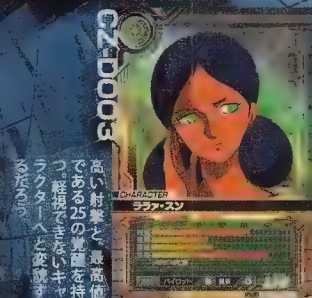
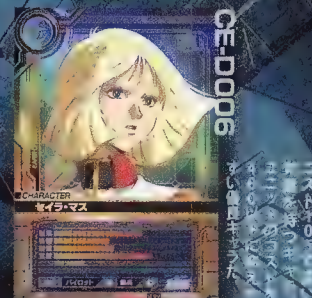
78ページで紹介した通り、バージョンアップでは覚醒のパラメーターがかなり重要になる。ニュータイプ適性のあるキャラは覚醒が高いので特に能力を発揮しやすい。エース候補としてぜひとも確保しておこう。

【ジム・スナイパーII】と組み合わせれば、かなりの破壊力が期待できるのだ。

CE-D006

コスト[illegible]すい優秀キャラだ。

CZ-D003

高い射撃と、最高値である25の覚醒を持つ。軽視できないキャラクターへと変貌するだろう。

メカニックカード

なんと、アムロとともに、【ガンダム】、【G3ガンダム】が排出停止に。新たな姿でも登場に期待しつつも、しっかり抑えておきたいカードだ。

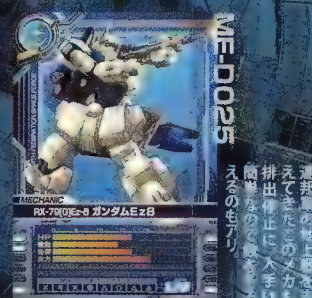
また、なぜか【ルース・カッセル】とともに、【ガンダム4号機[Bst]】の方のみ排出停止となる。前回のバージョンアップで強化された、非常に強力なメカなので、【ガンダム5号機[Bst]】のパートナーとしてパイロットともどもぜひとも抑えておきたいカードだ。

まさかの排出停止！　再び排出される日が来るのかとても気になる一枚といえるだろう。

ME-D025

連邦軍の陸上戦を支えてきたこのメカも排出停止に。入手は簡単なので[illegible]えるのもアリ。

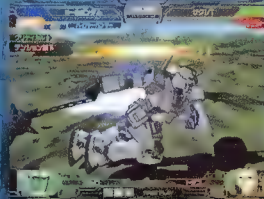
MZ-D017

[illegible]ビグ・ザムもついに排出停止。再び[illegible]は有るのか?

レアリティ	カードNo.	カード名
UC	ME-D045	ジム・スナイパーII
C	ME-D060	ボール改(多関節マニピュレーター仕様)
ジオン公国軍メカニック		
C	MZ-D001	ザクII
R	MZ-D003	シャア専用ザクII
C	MZ-D006	ドム
C	MZ-D007	リック・ドム
UC	MZ-D009	ギャン
C	MZ-D010	アッガイ
UC	MZ-D012	ゾック
UC	MZ-D013	アッザム
UC	MZ-D014	ビグロ
UC	MZ-D015	ザクレロ
UC	MZ-D016	ブラウ・ブロ
R	MZ-D017	ビグ・ザム
R	MZ-D019	ジオング
C	MZ-D020	ド・ダイYS
C	MZ-D022	コミュ
C	MZ-D023	スペース・ランチ
R	MZ-D024	ソーラ・レイ
UC	MZ-D025	ザクIIF型(ドズル・ザビ専用機)
C	MZ-D026	ザク・デザートタイプ
UC	MZ-D029	高機動型ザクR1Aタイプ(黒い三連星専用機)
UC	MZ-D030	高機動型ザク(ビーム兵器搭載型)
C	MZ-D031	ザクタンク
UC	MZ-D032	グフ(マ・クベ専用機)
C	MZ-D033	グフ重装型
UC	MZ-D034	ゲルググ先行量産型
UC	MZ-D035	ゲルググ・キャノン
UC	MZ-D036	ゲルググ高機動型(ジョニー・ライデン専用機)
C	MZ-D038	ザクI(コロニー制圧戦仕様)
R	MZ-D039	グフ・カスタム
R	MZ-D040	アプサラスIII
C	MZ-D041	マゼラ・アタック(スモーク・ディスチャージャー仕様)
C	MZ-D046	ザクI(ゲラート・シュマイザー専用機)
C	MZ-D049	ザクII後期型

レアリティ	カードNo.	カード名
地球連邦軍ウェポン		
UC	WE-D002	ハイパー・バズーカ
R	WE-D003	ハイパー・ハンマー
C	WE-D004	ガンダム・シールド
C	WE-D006	ビーム・スプレーガン
C	WE-D007	ファイア・ナッツ
C	WE-D008	水中用偏向ビーム・ライフル
C	WE-D009	レール・キャノン
C	WE-D012	ミサイル・ランチャー
C	WE-D013	小型シールド
UC	WE-D014	ロングレンジ・ビーム・ライフル
ジオン公国軍ウェポン		
UC	WZ-D001	マゼラ・トップ砲
C	WZ-D002	脚部3連装ミサイル・ポッド
R	WZ-D003	ザク・バズーカ(核弾頭仕様)
UC	WZ-D008	シールド
UC	WZ-D009	太陽発電衛星
C	WZ-D011	ラッツリバー3連装ミサイル・ポッド
C	WZ-D012	腕部3連装ミサイル・ランチャー
C	WZ-D013	ザク・バズーカ(増加マガジン仕様)
C	WZ-D014	3連装ガトリング砲
C	WZ-D016	ハンド・グレネイド
カスタム		
R	CU-D001	ビーム・バリア
UC	CU-D005	ルナ・チタニウム合金
C	CU-D008	ミノフスキー粒子散布装置
C	CU-D009	デコイ・ビーコン
C	CU-D011	補給部隊
C	CU-D014	破壊へのカウントダウン
C	CU-D023	対空砲弾
C	CU-D024	貫通弾
C	CU-D025	教育型コンピューター
C	CU-D027	テスト用EXAMシステム
UC	CU-D028	EXAMシステム
C	CU-D030	リンク・システム
UC	CU-D031	先読み攻撃
C	CU-D032	集中砲火
C	CU-D038	対抗心
C	CU-D039	後方支援型オートパイロット
C	CU-D040	強襲型オートパイロット
C	CU-D042	ブイ・フォーメーション
UC	CU-D044	撤退戦

ウェポンカード

連邦軍では、【ガンダム】の排出停止に従い、【ビーム・ライフル】以外の主兵装が排出停止となった。特に、【ガンダム・シールド】はコストが低めで適性メカも多く使いやすいシールドだっただけに、コモンとはいえ非常に残念。代わりの盾の登場に期待しよう。

ジオン軍は、クセがあって使いにくかったものが主。優良な武器は一通り残っているので一安心。これまで通りの闘いができるだろう。

WE-D008

WA-D014

カスタムカード

使い勝手のよかった【教育型コンピューター】、【対抗心】、【破壊へのカウントダウン】が軒並み排出停止に。どれも入手しやすいものだから問題は無いが、少々残念か。かわりとなるカスタムカードの登場に期待。

また、鉄壁の守りを実現する【ビーム・バリア】も排出停止。新バージョンでどんなビーム兵器が登場するかわからないだけに、ぜひとも確保しておきたい一枚といえる。

ビーム攻撃を無効化ということは、デンドロビウムのメガ・ビーム砲にも効果がある!?

CU-D005

CU-D042

ageの暴走(妄想?)GCB戦記

一足早い排出停止カード祭!

デッキ作り

今回は排出停止記念(?)にそれらのカードを中心としたデッキを作って遊ぶことに決定!

とりあえず、今回は連邦軍で作成。やはりエースは【アムロ・レイ】。それに【ハイパー・ハンマー】と【G3ガンダム】という初期のころを彷彿とさせる組み合わせ。その僚機として【セイラ・マス】と【サリー】を【ガンダムEz8】と【陸戦型ガンダム】に乗せサポートする。

とりあえず出撃

アムロ以外をバランスよくまとめようとしてなんだか中途半端な感じに仕上がったような……。とにかく出撃。場所はテキサスコロニーだ!

き、きつい!

起伏のあるステージだけに、ハイパー・ハンマーが機能しにくく大苦戦! やはり中途半端なようで僚機もあまり力を発揮できず。見事大敗!(笑) やはり前回みたいにうまくいかないもんですな。

排出停止デッキ

隊長機

PILOT	アムロ・レイ(R)
CUSTUM	教育型コンピューター
WEAPON-A	ハイパー・ハンマー
WEAPON-B	ガンダム・シールド
MECHANIC	G3ガンダム

2番機

PILOT	セイラ・マス
CUSTUM	オプションスラスター
WEAPON-A	シールド(ジム・スナイパーII用)
WEAPON-B	ロングライフル(ジム改用)
MECHANIC	ガンダムEz8

3番機

PILOT	サリー
CUSTUM	対抗心
WEAPON-A	シールド(ジム・スナイパーII用)
WEAPON-B	ビーム・ライフル(ガンダム用)
MECHANIC	陸戦型ガンダム

格闘攻撃に対する回避の有効性

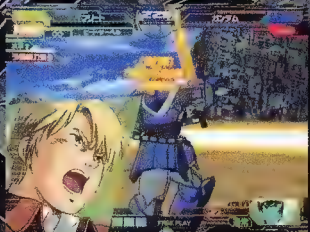
機動攻撃は、一部を除いて無補給で攻撃を継続できるのがメリット。格闘系デッキに対して有効な手段を考えてみたい。

Text：C・LAN

機動攻撃は単発であるため、そのヒット率が展開に大きく影響する。そこで格闘系のデッキに有効となるのが、回避率が高いユニットを用意すること。高コストのパイロットなら、回避中心の育成も視野に入れてみよう。

複数機が同時ロックされると、攻撃力補正がかかる。

格闘仕様のデッキに有効な指針

瞬間火力を高める

相手が攻勢を仕掛ける瞬間は、当然機動重視になる。ここに攻撃重視を合わせることで、そのまま撃墜してしまおうという狙いだ。固定武装が強力なメカや、固定盾を持つメカニック＋二重武装、【集中砲火】が該当する。いずれも命中率を高める工夫が必要だ。カスタム、パイロットの射撃値、特殊能力を総動員して命中率に賭けよう。

回避率を高める

回避値が高いパイロットに適性メカ、さらにカスタムや艦長効果を上乗せして、回避率を限界まで高める指針。まさに"当たらなければどうということはない"な論法だ。コスト400オーバーが前提となるが、【アムロ・レイ（Ver.2）】＋【EXAM】＋【教育型コンピューター】（【ニナ】）などは、驚異的な回避率と同時に瞬間火力も併せ持つユニットになる。

ME-D042 ME-D003 MZ-S002 CU-D032 ME-D042 CE-D056 CU-D028 CE-D047

参考 メカニックとパイロットの組み合わせによる回避率を探る

ここでは、格闘値と回避値がそれぞれ5、15、25のパイロットを用意し、格闘攻撃のヒット率、MISS率、回避率を探ってみた。これをジオン軍で比較的よく見かける3種類のメカニックに乗せて調査。とはいえ、試行回数が少ないため恐らく誤差を多分に含んでおり、必ずしも期待値に沿った結果が出ていないこと（回避値が高いパイロット＆機動が高いメカニックほど避けやすい）をご了承いただきたい。相手の攻撃をきれいに"回避"することはかなり少なめで、大半を占めるのが"MISS"であったことが注目ポイント。これは格闘値が低いほど顕著になり、格闘値5の例ではヒット率が3分の1程度まで低下する場合も。

メカニック

MZ-D042 MZ-D057 MZ-D055 MZ-S002

攻撃側

格闘25 CZ-D009　格闘15 CZ-D045　格闘5 CZ-D087

【イフリート】は格闘が育つため、成長しそうになったらほかのメカニックに乗せ換えて対応した。【ガイア】は格闘値が23しか無いため、事前に2だけ育成。

被攻撃側

回避25 CZ-D010　回避15 CZ-D026　回避5 CZ-D079

いくつかの試行では【ランバ・ラル】より【ガデム】の方が相手のヒット率が低い結果に。なお、テンションは両者ともMAXとMINは避けるようにした。

測定の方法について

攻撃側を【イフリート】に、被攻撃側は【インパクトレジステッドジャケット】を装備した3種類のメカニックに搭乗させ、互いに機動状態で攻撃のヒット状況を記録。これを被攻撃側が敗北するまで継続した。艦長効果や機体適性などの補正は一切なし。ウェポンカードは未装備なため、格闘盾を含んだ二回格闘よりはヒット率が若干高い。

CU-D001

攻撃側格闘値	被攻撃側回避値	被攻撃側MS	総攻撃回数	ヒット		MISS		回避	
25	25	ガーベラ・テトラ	11	10	90.91%	1	9.09%	0	0.00%
25	15		17	14	82.35%	1	5.88%	2	11.76%
25	5		18	15	83.33%	0	0.00%	3	16.67%
15	25		21	10	47.62%	3	14.29%	8	38.10%
15	15		23	15	65.22%	6	26.09%	2	8.70%
15	5		26	14	53.85%	10	38.46%	2	7.69%
5	25		26	10	38.46%	14	53.85%	2	7.69%
5	15		36	12	33.33%	23	63.89%	1	2.78%
5	5		29	15	51.72%	12	41.38%	2	6.90%
25	25	ゲルググM／CG	11	10	90.91%	0	0.00%	1	9.09%
25	15		18	14	77.78%	1	5.56%	3	16.67%
25	5		14	14	100.00%	0	0.00%	0	0.00%
15	25		13	10	76.92%	0	0.00%	3	23.08%
15	15		14	13	92.86%	1	7.14%	0	0.00%
15	5		21	13	61.90%	5	23.81%	3	14.29%
5	25		23	10	43.48%	9	39.13%	4	17.39%
5	15		35	14	40.00%	19	54.29%	2	5.71%
5	5		29	14	48.28%	12	41.38%	3	10.34%
25	25	ザクII改	21	14	66.67%	2	9.52%	5	23.81%
25	15		17	15	88.24%	1	5.88%	1	5.88%
25	5		15	15	100.00%	0	0.00%	0	0.00%
15	25		20	12	60.00%	4	20.00%	4	20.00%
15	15		18	12	66.67%	5	27.78%	1	5.56%
15	5		19	14	73.68%	4	21.05%	1	5.26%
5	25		33	11	33.33%	14	42.42%	8	24.24%
5	15		30	13	43.33%	15	50.00%	2	6.67%
5	5		24	13	54.17%	11	45.83%	0	0.00%

GCB作戦書 集中攻撃と連続攻撃：戦闘画面下部に"集中攻撃"や"連続攻撃"の文字が表示されることがある。集中攻撃は複数の味方によるリンクロック時に表示され、連続攻撃は1機で複数の相手をマルチロックした場合に表示される。いずれも攻撃力が上昇するメリットがあるので、可能ならなるべく狙っていきたい。なお、上昇の度合いは連続攻撃の方が高い。補給中の相手などが狙い目だ。

HP回復能力を活かす

HP回復能力は、一見地味なようでいて意外に効果が大きく侮れない！ ここでは、HP回復能力にスポットを当ててみよう。

Text：C-LAN

HPを回復する能力は、その多くがテンションMAXなどの条件が付加される。その中で、【ウッディ】と【メイ】は効果自体は低いものの、常時能力が発動し続けるのが大きなメリットだ。前線を押し上げ、母艦を攻撃[illegible]ニットとして活用するようなデッキであれば、非常に心強い味方になってくれる。【ニック・オービル】も驚異的な回復力を誇るが、対象は1ユニットのみ。[illegible]や【ガンダム最終[illegible]】の[illegible]に最適だ。

回復効果	パイロット、能力
A	【テム・レイ】、【ジョブ・ジョン】、【ジェラルド・サカイ】、【ニック・オービル】
B	【オムル・ハング】、【ニエーバ】
C	【マチルダ・アジャン】、【ウッディ】、【アルフ・カムラ】、【メイ・カーウィン】、【補給部隊】

“HPが3分の1以下”に着目したデッキ

HPが一定量以下のときのみ発動する能力は、限定的なだけに強力なものが多い。そこで、HPが3分の1以下で発動する能力を集めてデッキを構築してみてはどうだろう。【EXAM】や【死線を越えて】発動後は【ジョブ】が回復し、HP3分の1状態を維持したまま戦うというコンセプトだ。ただし、この[illegible]る。残念ながら【ジョブ】の[illegible]は、3分の1を越えた状態まで HP を回復させてしまうのだ。とはいえ、HP[illegible]とんでもない状態なら、テンションMAX時間の[illegible]で【EXAM】[illegible]に[illegible]回復が[illegible]わる。瀕死状[illegible]から脱出できるメリットもあるので、[illegible]は悪くない。

パイロット

CE-D038 ＋ CU-D047 ＋ CU-D014

【死線を越えて】が発動すれば、【ハロ】の効果も断続的に発動する。【アイナの懐中時計】を消費する前にこの状態になれれば俄然有利に！

CE-0056 ＋ CU-D028

【アムロ(Ver.2)】も【クリス(R)】と同じ能力を持つ。入手できたら使ってみよう。

CE-D011

テンションMAX時のみ限定で、瀕死メカを高速回復。テンションを高める工夫を。

艦長

CE-D022　CE-009

テーマに沿うなら【コジマ】を。【アリス】は【ジョブ】のテンション上昇に貢献。

乗せる機体は？

上記を適正機で組むと、【ジョブ】以外はほぼ400オーバー。総コストの問題もあるので、【死線を越えて】持ちは一人でもいいだろう。能力的には【BD】シリーズとの相性も○。

現実的なライン

[illegible]ということで、HPが3分の1[illegible]で発動する能力も[illegible]分に[illegible]下記のような組み合わせ[illegible]【クリス（R）】か【アムロ（Ver.2）】を片方に絞り、[illegible]【リ[illegible]ス】を採用すればコスト[illegible]。

CE-D017　ME-D034

EXAM機では【BD2号機（[illegible]）】[illegible]地上にしか出撃できない[illegible]◎、むしろジオン版よりも優れたメカニックなのだ。

C・LANの暴走（迷走？）GCB戦記

全力で後向き！？ 蛇蝎（ダカーツ）の日、再び……

一つのテーマに特化したデッキというのは、ガッチリかみあってむちゃくちゃ強いか、やり過ぎ感が漂ってイマイチという二択になりがちです。でもまずは試すことが大切。さて、今回のテーマは前回扱った“戦闘外ダメージ”。そして出来上がったのが下のレシピ。予想通り毒々しい、いや〜な感じのデッキに仕上がりました。毒を入れて機雷を撒きまくって逃げまくり、【トップ】機が削り殺すという何だかすごく後ろめたいコンセプトです。そんなわけでちょっと腰が引けて全国少な目、店内対戦をメインで回しました。

結果としては、勝つ場合も負ける場合もワンサイドゲームになりがちでした。腕の問題もあると思いますが、先にこっちが落ちると逆転できずに終わってしまうことが目立った気が……。そのかわり、一度リードを奪ったあとの制圧力は凄まじいものが。HP4割程度の相手と久々に交戦したら、既に残り1とか頻発。Ver2は【カウントダウン】効果は落ちますが、青撃ちでも盾防御に毒が入る改良版です。【アス】が2枚盾で特攻できるので、【シールド（ギャン）】が使う間もなく壊れることも減りました。固定武装がビーム兵器って素晴らしい！

機雷の脅威

機雷は画面内に18個まで存在できます。2機で撒けば敷設効率も2倍！開幕に前線を一気に上げて、撒きながら戻るというのがいい感じの流れです。ガン攻めな相手には撒くヒマが……。

相手が少し攻めあぐねたり躊躇するとすぐにこんな状態に。

GGガスはどうなの？

母艦にたたき込むか、武器破壊できれば最高なんですが、盾防御に悲しいまでに無力。しかも2発で打ち止め。リーチはそこそこありますが、玄人（苦労人）好みの武器といえましょう。

相手の[illegible]を引き出すのが一番[illegible]。

狡猾なるデッキレシピの変遷

WZ-D008　CU-D014

		PILOT	CT	CUSTOM	CT	WEAPON-A	CT	WEAPON-B	CT	MECHANIC	CT	総コスト
VER1（たたき台）	隊長機	トップ	55			ビーム・マシンガン（ガーベラ）	65	シールド（ゲルググ）	30	ガーベラ・テトラ	240	390
	2番機	アス	45	破壊へのカウントダウン	60	GGガス弾	25	シールド（ギャン）	65	リック・ドムII	120	315
	3番機	デル	50	破壊へのカウントダウン	60	GGガス弾	25	シールド（ギャン）	65	リック・ドムII	120	320
	艦長	デトローフ・コッセル	85									85
												1110
VER2（やや実戦的）	隊長機	トップ	55			ビーム・マシンガン（ガーベラ）	65	シールド（ゲルググ）	30	ガーベラ・テトラ	240	390
	2番機	アス	45	破壊へのカウントダウン	60	シールド（ゲルググ）	30	シールド（ギャン）	65	リック・ドムII	120	320
	3番機	デル	50	破壊へのカウントダウン	60	試作ビーム・ライフル	40	シールド（ギャン）	65	リック・ドムII	120	335
	艦長	コンスコン	50									50
												1095

GCB作戦書 回復デッキ補足 一つのユニットに【アイナの懐中時計】と【ハロ】を積むと、残るウェポン枠は一つしか無い。そのため、搭乗機体は実質的に【フルアーマー・ガンダム】や盾を持ったメカニックに限定されてしまうジレンマがある。これを打開する別の方法としては、艦長を【レビル（Ver1）】にして、【アリス】機を随伴させるのも有効だ。相応のコストが必要だが、【ハロ】はだれに乗せても構わない。

最新アップデートで広がる世界！

アクエリアンエイジ™
Aquarian Age Alternative
アクエリアンエイジ オルタナティブ

アクエリアンエイジ オルタナティブ
■メーカー：タイトー
■ジャンル：オンライン対戦型カードゲーム
■操作方法：レバー+2ボタン+カード
■発売日：2007年3月(稼働中)
■使用基板：Type X2

Text:伊勢猫

新たなアップデートを経て、3rdエキスパンションまで秒読み段階!? 今月も気になる最新情報をまとめてお届け!!

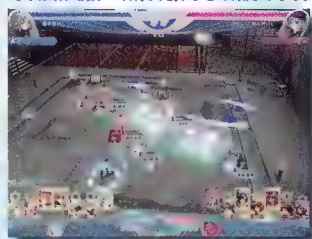
本文では、以下の用語を略称表記しています。
マインドプレイカー＝MB キャラクター＝CH
勢力名称＝白・赤・青・緑・黄・黒のシンボルカラーに対応

アップデートに引き続いて48枚の追加カードが登場!?

9月に実施された各種アップデートに続いて、来月予定の最新アップデートの内容と、3rdエキスパンション導入が早くも決定！ 10月のアップデートでは、「運動の秋」にちなんだカスタムアイテムが配信される予定で、これと同時期にアクエリアンテイルの第8話～第10話を開放!!

新たな48枚のカードセットとなる3rdエキスパンションでは、範囲指定型の結界スキルやスリップダメージ付きの【妨害】スキルなど新要素が目白押し！ 勢力ごとに特徴的なスキルがプラスされる予定で、より戦術の幅が広がる。こちらについては、次号で詳細データを掲載予定だ。

アイコンから察するに、睡眠効果のスキルが存在？ アバターの服装も新アイテムっぽい。

これまで類を見ない移動可能な範囲結界に加えて、曲線を描いて飛ぶ光弾なども確認できる。

恒例となったPRカードの第3弾！『運命の輪』PRカード

すでにご存じのプレイヤーも多いとは思うが、本家新作『運命の輪』に封入された全9種類のPRカードが新たに登場！ 下記リストの2ndカードを手に入れるチャンスなので、まだ持っていないようなら購入も考えてみよう。

■価 格：420円(税込み)
■発売日：2007年8月24日(発売中)
※1パック9枚入り＋『AAA』仕様のPRカード1枚が封入されています。

赤勢力の即戦力"美作伊与"を筆頭に、2ndエキスパンションから9枚をPRカード化。もちろんゲーム上で使用可能な仕様となるぞ！

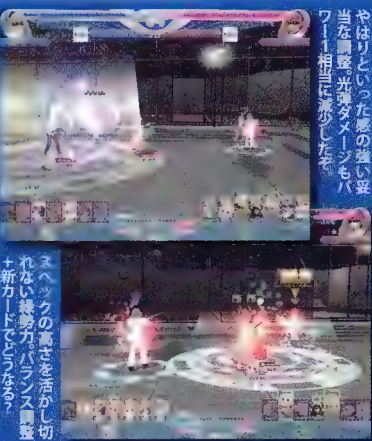
カードNo.	稀少度	カード名称	コスト	パワー	スピード
PR.0032	C	ブライト・パーム"一色 真純"	4	3	2
PR.0037	C	教皇"ジャンヌ＝ヨハネスＶＩＩＩ"	2	2	2
PR.0038	C	氷河戦士"ミリアム・レムリアース・シリウス"	2	2	2
PR.0040	R	サイキック・モンスター "藤宮 真由美"	3	2	1
PR.0042	C	オオクニヌシの依代"美作 壱与"	2	3	2
PR.0043	C	死の印	4	-	B
PR.0046	R	ガバナー・オブ・ムー "リユーク・アルフィルク"	3	2	2
PR.0047	R	ブラッド・カウンテス"エルジェベート・バートリ"	5	4	2
PR.0048	C	智天使"ザフキエル"	2	2	2

9月期に実施されたバランス調整カード

恒例ともなったカード追加後のバランス調整では、驚異的な決定力を持っていた"スパークリングプラズマ"&"ジャッジメント"のオルタレーションに下方修正。いずれも効果カウントが約半分となり、それぞれダメージを抑えた形に落ち着いた。

これに加えて、緑勢力CHの全体的な底上げ調整を実施。スキル戦闘で厳しい状況こそ多かったが、今回の調整でどこまで巻き返せるか？

やはりといった感の強い妥当な調整。光弾ダメージもパワー1相当に減少したぞ

スペックの高さを活かし切れない緑勢力。バランス調整+新カードでどうなる?

■9月期 バランス調整カード 一覧リスト

勢力名	カード名	調整内容	
E.G.O.	スパークリングプラズマ	オルタレーション威力を減少	▼
	スパークリングプラズマ	オルタレーション効果時間を短縮	▼
阿羅耶識	"各務柊子"	光弾速度を上昇	△
WIZ-DOM	死の印	オルタレーション発動カウントを短縮	△
	死の印	オルタレーション威力を上昇	△
ダークロア	"ルシフェル"	パワー上昇時の威力上昇を増加	△
	"ブランシュ"	スキル効果時間を延長	△
	"マヤ・波照間"	スキル発動開始時間を短縮	△
	"アフロディーテ"	弾速を上昇	△
	"アフロディーテ"	スキル硬直時間を短縮	△
	"鈴鹿御前"	ノックバック距離を延長	—
	"ジル・リンクス"	スキル威力を上昇	△
	"ティアマト"	パワー上昇時の威力上昇を増加	△
	"アヌビス"	スキル効果時間を延長	△
	"セドナ"	スキル効果時間を延長	△
	"夜羽子・アシュレイ"	光弾速度を上昇	△
	"乙姫"	パワー上昇量を増加	△
	"アイム"	スキル威力を上昇	△
イレイザー	ジャッジメント	オルタレーション効果時間を短縮	▼
	ジャッジメント	パワー上昇時の威力上昇を減少	▼

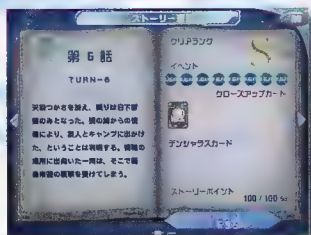
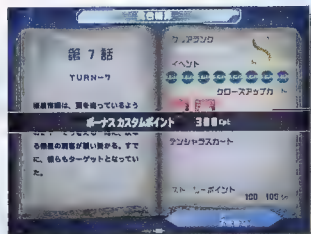
AAA事典 モバイル公式サイトアドレス→http://aaa-m.net PC公式サイトアドレス→http://aquarian-ac.net/index.html

アクエリアンテイル ポイントシステム解析

新たに開放された勢力別イベントの発生条件に加え、クリアランクの算出方法を徹底解析。新アイテムの入手に備えて、Sランククリアを目指せ！

8月のアップデートによって、勢力別シナリオの第7話までが開放されたアクエリアンテイル。実際にプレイすれば分かるが、1話クリアするごとにクリアランクとSpt(ストーリーポイント)の評価が表示される。

その評価対象となるのは、リストに挙げたHP、エナジー、タイムといった三つの要素。これらの合計点によって、クリアした際のランクが決定されていく。こう聞くとなんだか難しそうな感じだが、「HP差を付けた状態で、エナジーとタイムを多く残す」といえば、分かりやすいか。

事実上、満点を取ることはどうやっても不可能だが、Sランク獲得の条件なら十分に達成可能。HPボーナスMAXと同じ600点以上が条件なので、時間切れにさえならずに完勝すればOK！ エナジーボーナス狙いで、多色デッキを使うのも悪くない。

各シナリオをSランク＆イベントをフルコンプリートした状態でクリアすれば、1話ごとに100Sptを獲得可能。合計700Spt以下の場合は、見落としたシナリオがある証拠だぞ！

各シナリオに設定された8個のイベントについては、どのタイプのイベントでも1個達成すれば一律5Spt。8個クリアすれば、全部で40Sptがボーナスとして加算される仕組みだ。

クリアランクとストーリーポイント

クリアランクを決定する要素と、その計算方法をチェック。

ボーナス	計算方法	最大
HPボーナス（計算式A）	（1ラウンド目の自分MBの残HP-相手MBの残HP）＋（2ラウンド目の自分MBの残HP-相手MBの残HP）	MAX 600点
エナジーボーナス（計算式B）	{（1ラウンド目終了時のエナジーゲージ／勢力数）＋（2ラウンド目終了時のエナジーゲージ／勢力数）}×10	MAX 200点
タイムボーナス（計算式C）	1ラウンド目のラウンド終了時の残タイム＋2ラウンド目のラウンド終了時の残タイム	MAX 198点

■ランク条件とポイント増減

ランク	必要得点	獲得ポイント
S	600点以上	60Spt
A	500点以上	40Spt
B	400点以上	30Spt
C	300点以上	20Spt
D	200点以上	10Spt
E	200点未満	0Spt

クリアランクの決定は、三つの要素を元に算出された点数を合計(A+B+C)。その合計点によって、S～Eといった6段階のランクが決定される。上位のランクほど獲得ポイント(Spt)が高く、最高Sランクで60Sptを獲得可能。これに達成したイベント数×5sptが加算され、1話で最大100Sptとなる。

ストーリーポイントでアイテムをゲット!?

新たなリアルマネーで購入可能なアイテムに加えて、アクエリアンテイルで獲得したSptと交換するタイプのアイテム実装が予定されている。具体的な配信時期については未定だが、勢力ごとのSptを別ポイントとして扱われる予定。それぞれ勢力別アイテムを入手可能なので、各勢力のSptをチェックしておきたい。

特殊エフェクト＆効果を持つアイテムに続いて、Sptと交換するアイテムが近日配信!?

アクエリアンテイル イベント発生条件 勢力別リスト(第6～7話)

E.G.O.シナリオ

第6話

No.	発生条件
1	“シヴァ”をブレイク
2	“服部忍”をブレイク
3	“オルガ・レフトウィック”をブレイク
4	“ティアマト”をブレイク
5	“瑪瑙”をブレイク
6	“女渦”をブレイク
7	“メルキセデク”をブレイク
8	“胡桃えいむ”をブレイク

第7話

No.	発生条件
1	“ソフィア・フローレンス”をブレイク
2	“クリス・クレアモンド”をブレイク
3	“鷺沢絵梨奈”をブレイク
4	“スリエル”をブレイク
5	“フェンリル”をブレイク
6	“シピリカニヌム”と“高原日見呼”を揃える
7	“アシュタルテー”をブレイク
8	“結城望”をブレイク

阿羅耶識シナリオ

第6話

No.	発生条件
1	“厳島美晴”をブレイク
2	“弓削遙”の生存中、“各務柊子”をブレイク
3	“万城目千里”の生存中、“東海林光”をブレイク
4	“藤宮真由美”をブレイク
5	“西王母”をブレイク
6	“厳島美晴”の生存中、“ルツィエ”をブレイク
7	“土御門紗綾”をブレイク
8	“各務柊子”の生存中、“シヴァ”をブレイク

第7話

No.	発生条件
1	ゲスト“美鈴”の生存中、“厳島美晴”をブレイク
2	ゲスト“美鈴”の生存中、“各務柊子”をブレイク
3	ゲスト“美鈴”の生存中、“弓削遙”をブレイク
4	ゲスト“美鈴”の生存中、“東海林光”をブレイク
5	ゲスト“美鈴”の生存中、“万城目千里”をブレイク
6	ゲスト“美鈴”の生存中、“藤宮真由美”をブレイク
7	“クララ・クロオーネ”をブレイク
8	ゲスト“美鈴”の生存中、“ロュス”をブレイク

WIZ-DOMシナリオ

第6話

No.	発生条件
1	敵“ウリエル”と敵“カマエル”の生存中、“イヴ”をブレイク
2	敵“カマエル”の生存中、“鹿島栞”をブレイクする
3	敵“ウリエル”の生存中、“ゴモリー”をブレイク
4	“ステラ”と“ディーナ”の生存中、“卑弥呼”をブレイク
5	“シピリカニヌム”をブレイク
6	敵“ウリエル”を“一色真純”のスキルで飛ばす ※1
7	“ジャンヌ・ヨハネスⅧ”と“ポーラ”を揃える
8	“クラリス”と“ステラ”と“ディーナ”を揃える

第7話

No.	発生条件
1	“東海林光”の生存中、“東海林翼”をブレイク
2	“クラリス”の生存中、“マヤ”をブレイク
3	“夜羽子”と“ステラ”を揃える
4	“ディーナ”の生存中、“マーリン”をブレイク
5	“クラリス”と“ステラ”の生存中、“服部忍”をブレイク
6	“ザフキエル”をブレイク
7	“クララ・クロオーネ”をブレイク
8	“レティクル・クュルェ”をブレイク

ダークロアシナリオ

第6話

No.	発生条件
1	“パールヴァティ”をブレイク
2	敵“エルジェベート”の生存中、“ディーナ”をブレイク
3	“弓削遙”をブレイク
4	敵“エルジェベート”の生存中、“カマエル”をブレイク
5	“パールヴァティ”の生存中、“シヴァ”をブレイク
6	“東海林光”をブレイク
7	“和泉はるか”をブレイク
8	“服部忍”をブレイク

第7話

No.	発生条件
1	“聞仲”をブレイク
2	“ナナ”をブレイク
3	“万城目千里”をブレイク
4	“マーリン”をブレイク
5	“ロュス・アルタイル”をブレイク
6	“ステラ・ブラヴァツキ”をブレイク
7	“東海林光”をブレイク
8	“オルガ・レフトウィック”をブレイク

極星帝国シナリオ

第6話

No.	発生条件
1	“ジル”と“ブランシュ”と“フェンリル”を揃える
2	“夜羽子”で敵“ルシフェル”を攻撃
3	“カマエル”と“ミカエル”を揃える
4	“アヌビス”をブレイク
5	“シヴァ”をブレイク
6	“レイナ・アークトゥルス”をブレイク
7	“マーリン”をブレイク
8	“鈴鹿御前”と“アシュタルテー”を揃える

第7話

No.	発生条件
1	“レイナ・アークトゥルス”をブレイク
2	“ルニア”の生存中、“弓削遙”をブレイク
3	“ソニア・ホノリウス”をブレイク
4	“東海林光”をブレイク
5	“モーリークリステン”と“柴原瑞希”を揃える
6	敵“スリエル”の生存中、“イヴ”をブレイク
7	“沖田総司”をブレイク
8	“ルニア”と“斎木新名”を揃える

イレイザーシナリオ

第6話

No.	発生条件
1	“ザフキエル”をブレイク
2	“イザベル・フランドール”をブレイク
3	“伊雑あざか”の生存中、“篠宮清音”をブレイク
4	“イザベル”の生存中、“万城目千里”をブレイク
5	“夜羽子・アシュレイ”をブレイク
6	“厳島美晴”をブレイク
7	“ルツィエ・フォン・フリッシュ”をブレイク
8	“アラエル”をブレイク

第7話

No.	発生条件
1	“イザベル・フランドール”をブレイク
2	敵“モーリークリステン”の生存中、“夜羽子”をブレイク
3	“斎木美奈”をブレイク
4	敵“柴原瑞希”の生存中、“ィアーリス”をブレイク
5	敵“モーリークリステン”の生存中、“シヴァ”をブレイク
6	“ジル・リンクス”をブレイク
7	“ブランシュ”をブレイク
8	“卑弥呼”をブレイク

※1:敵ミカエル(MB)がスキルを受けた場合、イベントは起きない。

リズム天国™

リズム天国
■メーカー：セガ
■ジャンル：ノリ感♪ゲーム
■操作方法：4方向ボタン＋Aボタン＋Bボタン
■発 売 日：2007年9月（稼働中）
■使用基板：NAOMI

流れてくるリズムに合わせ、ボタンをたたくだけでノリノリになれちゃう“ノリ感”ゲーム、『リズム天国』がついに全国のゲームセンターに登場!!

Text:ハメコ。

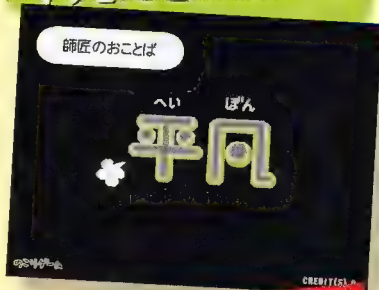
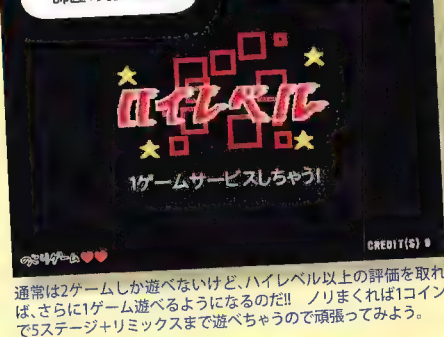
ノリ感よければタップリ遊べる!!

リズムゲームをプレイ後、「どれだけノれていたか」が、“やりなおし”、“平凡”、“ハイレベル”、“パーフェクト”の4種類で評価される。ハイレベルかパーフェクトなら、さらに1ゲーム多く遊べちゃうオマケ付き!! やりなおしだとそのリズムゲームをクリアしたことにならず、リミックス（下記参照）への道が遠のいてしまうぞ。その中間の平凡は、ゲームクリアと見なされるものの遊べるゲーム数は増えない。ノれればノれるだけ遊べる時間が増えていくので、ズバリノリノリあるのみ!!

ハイレベルを狙うなら、ゲームごとにある“キメ”を失敗しないことが重要。これを失敗すると、それ以外が完璧でも平凡になってしまうこともあるのだ。

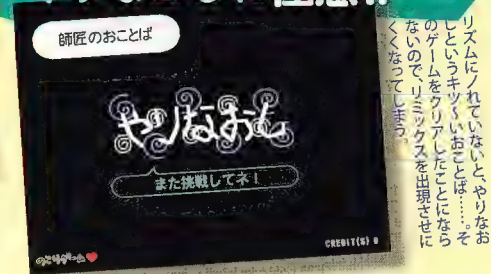
平凡だと……

目指せ!! ハイレベル!!

通常は2ゲームしか遊べないけど、ハイレベル以上の評価を取れば、さらに1ゲーム遊べるようになるのだ!! ノリまくれば1コインで5ステージ＋リミックスまで遊べちゃうので頑張ってみよう。

リミックスは全部入り!!

1ステージ中にある五つのリズムゲームをすべてクリアすれば、最後に五つのゲーム要素が混ざった“リミックス”が遊べちゃうのだ。ハイレベル以上の評価を連発すれば、1コインでリミックスに到達できるぞ。ノリ感に自信がない人も、コンティニューを連発していざリミックス♪

やりなおしに注意!!

リズムにノれていないと、やりなおしというキッツ～いおことば……。そのゲームをクリアしたことにならないので、リミックスを出現させにくくなってしまう。

二人で一緒に遊んじゃえ!!

アーケードバージョンでは、二人で一緒にノリ感チェックにいそしむことだってできちゃうのだ。遊び終わったあとに二人のノリ感から相性を診断してくれるので、カップルプレイにもオススメだぞ。

遊べるリズムゲームは一人用のものと変わらないが、画面が分割された状態で同時に遊べるもの（例：カラテ家）や、画面が切り替わる形で順番に遊べるもの（例：リズム脱毛）など、すべてが二人同時プレイ向けにアレンジされている点に注目!! なお、二人同時プレイでは二人で一緒にハイレベルを取らなければ、遊べるゲーム数が増えないので注意しよう。

Let'sノリ感比べ!!

今作では二人同時プレイだって可能。二人で一緒にリズムゲームを遊び、どっちのノリ感が優れているか勝負だ!!

二人のノリ感であいしょうしんだん

ゲームが終わった後には、ノリ感で二人の相性をチェック!! 二人でノリまくってナイスノリ感カップルを目指すべし!!

STAGE1～5を一挙公開!!

ステージ1～5で遊べちゃう25種類のリズムゲームを一挙に紹介!! 続けてステージ2と3から一つずつゲームを紹介するのでプレイの参考に☆

STAGE 1

最初ということで、ボタン以外の操作が必要なゲームは「マーチャ」のみ。しかも出てくるリズムだって単純な親切ステージなのだ。

カラテ家／リズム脱毛／マーチャ／エアーバッター／パチパチ三人衆

STAGE 2

途中で画面や音が消えてしまう「しろいおばけ」や「ゐあい斬り」が特徴的なステージ。自分のノリ感だけを頼りにリズムを取るべし。

しろいおばけ／ゐあひ斬り／こっそりラット／バイキンはかせ／ザ☆ぼんおどり

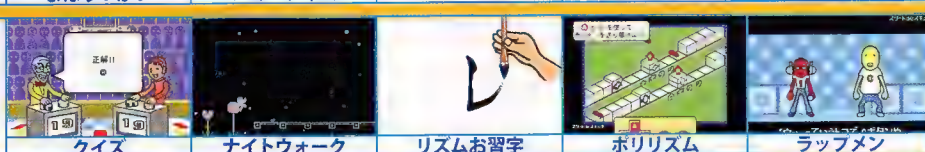
STAGE 3

ゆったりとしたリズムの「まほうつかい」から、駆け足リズムの「ウサギとび」まで、いろんなリズムのゲームが勢ぞろいしているぞ。

まほうつかい／ショータイム／ウサギとび／トランとポリン／スペースダンス

STAGE 4

"タメ"が肝心な「リズムお習字」や、十字キーとボタンで別のリズムを取る「ポリリズム」など、難しくも楽しいリズムゲームばかり!!

クイズ／ナイトウォーク／リズムお習字／ポリリズム／ラップメン

STAGE 5

細かいリズムで矢を斬り落とす「忍者」や、サルと一緒に踊る「タップダンズ」など、リズムも使うボタンも増える難しいステージ!!

ホッピングロード／忍者／トスボーイズ／花火／タップダンズ

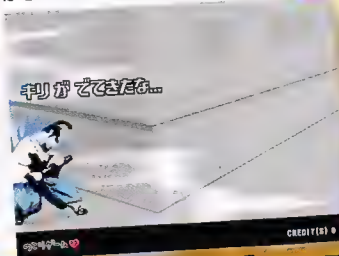
ゐあひ斬り（STAGE2）

和風のメロディに合わせ、迫り繰る敵を斬り捨てるサムライ活劇的リズムゲーム、それが「ゐあひ斬り」である。敵の出てくるタイミングは早くなったり遅くなったり。しかも、霧で敵が見えなくなることもあるので、己のノリ感を信じて刀を振りまくるべしッ!!

ボタン一つで敵を一閃!!

敵はぴょこぴょことジャンプしながら近付いてくる。サムライの目の前に来るまで引き付けてから、ボタンを押して斬り捨てよ!! 敵がジャンプしているあいだの"タメ"がとっても重要になるのだ。

霧に惑わされるべからず

敵を倒し続けていると、霧が辺りを包み込み、敵の姿が見えなくなってしまう。でもでも、慌てる必要はなしっ。ノリ感があれば何とかなっちゃうぞ。迫り繰る敵のリズムに耳を澄ませて一閃だ。

ウサギとび（STAGE3）

海に浮かぶ亀やクジラの背を借りて、今日もウサギは空をとぶ!? そんな「ウサギとび」は、軽快なリズムに合わせてボタンをたたき、連続ジャンプで月を目指すというとっても単純なゲーム。リズムが一定でノリやすいので、最近始めたノリ感初心者にもオススメ!!

リズムに合わせてジャンプ!

単純で簡単なのが「ウサギとび」のイイところ。亀やクジラの背中に着地する瞬間にボタンを押し、次の足場にジャンプするだけ。でもでも、流れるリズムは軽快なので、置いてかれないように注意!!

"待ち"も大事!!

クジラの尾ひれに乗っかったときは空高くジャンプ!! その分着地までに時間がかかるので、ノリ感でタイミングを計って次のボタンを押そう。ボタンの無いところをたたいてリズムを取れば簡単だ。

夢の競演！あんあん刑事スペシャル♪

ネットワーク対戦クイズ Answer×Answer アンサー×アンサー VS ダイナマイト刑事 EX ～アジアンダイナマイト～

ネットワーク対戦クイズ Answer × Answer
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対戦クイズ
■操作方法：1ボタン＋タッチパネル
■発売日：2007年7月5日（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH RED

ダイナマイト刑事EX ～アジアンダイナマイト～
■メーカー：セガ
■ジャンル：特別企画！アンサーvs刑事 60億分の1が決まる！アクション
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：2007年7月30日（稼働中）
■使用基板：NAOMI™

Text：C-LAN、MVP

前回の雪辱を果たすべく、アルカディアVSセガ広報チームのクイズバトルを再度開催！（強行）　一応、ここは『An×An』のページであることを覚えておくといいだろう。

最新鋭ネットワーククイズとアナログ特A級アクションが奇跡の邂逅！

これまで一進一退の攻防を繰り返してきたセガvsアルカディアの『Answer×Answer』バチュー（巻き舌）。現在の総合成績は1-1でもう後がない我らだが、セガクイズ特殊部隊の秘蔵っ娘、いわば事実上のラスボスである美人広報チームが登場した前回は、『三国志大戦』チームが大敗を喫してしまった。そこで、我々もラスボスに相応しいメンツを招聘し、再度決戦を挑むことにした。『ダイナマイト刑事EX』チームである。『VF』とか『WCCF』じゃなく、なぜ『刑事』が優先されたかのかは甚だ疑問であるが、何かしらの波乱が起こるのは間違いなさそうだ。そんな妙な期待感から彼ら、というか俺らが選ばれたのかも。果たして軍配はどちらに!?

刑事プレイヤーの十八番!! クイズで勝負（にやぴく）

クイズといえば『刑事』。それはもう、灰色熊といえばハチミツ、というぐらいに。得意満面にセガ本社ビル上空より降下作戦を決行する刑事チーム。

ダイナマイト刑事EXトッププレイヤー（自称）が、セガ本社に潜入！

メタボリック雅
不摂生がたたり、あちこちに成人病の兆候が見え隠れする隠れ肥満っ子。得意ジャンルは「落語」と「動物」。

ハングリー丸山
『クエD』チームで参戦した方が波風が立たなかったのではないかとの声も。『刑事EX』もやり込んでますよ。

セガ広報松田さん
セガの企業広報を担当する広報部にて好評勤務中のクイズ戦士。問題の氣を読んでの、択一問題早押しに定評あり！

セガ広報澤藤さん
セガ施設の広報として絶賛活躍中のクイズ嬢。「グルメ」「エンターテイメント」に関してはいまだ負けなし!?

アジアの秩序を守るため、ダイナマイトなイラストを入手せよ！

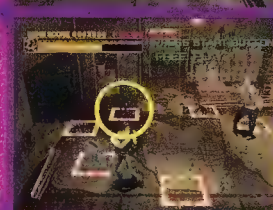
何も無いところで攻撃すると——なんと地面から突然イラストの書かれたジグソーパズルのピースが！　無から有を創造するこのファンタスティックな行為。全エリアにあるようですが果たして？　というかトランクや置物が邪魔なのがたまにキズです、ええ。

あ、イラストを取るとなぜか体力するんで、山羊の皆さんは絶対に逃せませんね。ただデカの第六感を駆使しても結構迷宮入りの事件だと思うんで、一部公開してあげます、と広報のかたがおっしゃってました。よし、これにて今月の任務は完了だな。

ミッション1
ビルのトップ
ホテル受付

ミッション2
工人の部屋
コントラ足場

ミッション3
魚釣り場
工事材料積み場

ゲー事典 各ステージに隠されたイラストは、エンディングの背景に表示される集合イラストに反映されるぞ。すべてを捜し出してぜひ完成図を拝みたいところ！　注意が必要なのは、誤答すると小部屋に拉致されるイベントクイズ。この小部屋にもイラストが隠されていたりする場合も。イラストを集めるならとりあえず失敗が安定。なんというジレンマ。でもこれでこそ「刑事」って感じもしますよね～。

悠久の刻にたゆたう記憶の欠片――
季節は夏色に染まる

EX全技炸裂！　美人広報チームに迫る狂気の影

血戦は始まった。色当てや早口言葉で鍛えまくった肉体を武器に、ほぼ直感で回答していく刑事チーム。一方、冷静かつ明晰な回答で着実にスコアアップしていく広報チーム。（中略）。激戦の末、プレーオフはハングリー丸山と松田さんの一騎討ち！　んでもって、刑事チームが勝っちゃいました〜。なんということでしょう！　ヤッタァ♪　　<完>

Congratulations!

優勝

無駄に偏った知識を持つ刑事チーム。新クイズ形式の「多答積み重ね」では、その知識で見事勝利を収めたぞ。

ドン上田氏

おまえら、表へ出ろ！

丸山の勝利には裏があった。『An×An』担当ライターマンモス丸谷をはじめ、編集部から参じた5人ほどのギャラリー連中が後方支援をしていたのだ。我々は、一部始終を見ていた広報のドン上田氏にフルボッコにされた挙句反則負けに……この諦念。

すわ大ピンチ!?
刑事チームに
厳重注意

正解を聞いてほくそ笑む丸山。背後にはギャラリーてんこ盛りDA！

コスチェンシステムで本気モード発動！

ミス・チャイナコネクション

マイアミ・マッチョ

マントラ・マンダラ

土下座で辛くも反則負けを免れた我々は、おもむろに奥義を繰り出す。弊社紙袋を持って倉庫裏に消えること15分（長ぇ）。気づいたらマントラの姿も！（中略）。結果は大・惨・敗！

怪しいトランク
発見！

変身しないほうが
つえぇ＼(^o^)

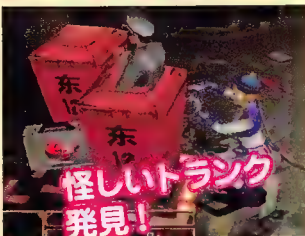
雅は眼鏡をグラサンに変えたため文字が読めず、丸山もチャイナドレスがキツすぎて終始苦悶の表情。

仏の顔も三度まで？　脱獄永年私闘法典物の巻（まだストックあるよ）

う〜ん、やっぱ無変身が安定？　とかゲームの本質を否定するような結果に終わったものの、土下座アゲインを発動！　広報チーム（変身後は素で引き気味）の同情を誘う作戦が功を奏し、優勝賞品の石原さとみちゃんグッズをいただいちゃったぞ。54ページの応募要項を見て、ドシドシ応募してくれるがいい。

仏の顔が三度までならば、まだ二度目の敗北なので次こそが本当の勝負じゃ〜！　と遠吠える夏の昼下がり。

次の方
ど〜ぞ♥

しょんぼりっく2007
次はバーニングライバルで
勝負！（シンゲンは禁止）

トップシークレット！
㊙アンケートを入手！

●本作は前作ダイナマイト刑事2から約9年ぶりのシリーズ新作となります。ジャンルとしては実に久々のスクロールアクションという事で、今回ロケテストにおいても比較機種が店内から絶滅という逆風吹きすさぶ中でロケテスト強行となりますが、ぶっちゃけ今ドキの製品ラインナップとしてありですか？　タテマエで答えれ。

1、あり。
2、なし。

●昨今の市場環境から「萌え要素入れろ。具体的解釈は任せる。」と開発チームに指示した結果が本ロケテストバージョンな訳ですが、スケジュール管理担当者は予想通りの誤った解釈に非常に満足しています。そもそも開発チームプロデューサーの代表作が獣王記とかゴールデンアックスとか萌えとは全く無縁です。それでも敢えて真っ当な萌えを入れろと果てしなく困難な要求を望みますか？　あんたは鬼ですか？　秋葉住人としてご回答ください。

1、萌えをなめるな作り直せ。
2、もういい。もう、いいんだよ……。
3、現状の方向性でよい。

●下記の内、社会通念上、比較的許容されると思われる点についてご回答ください。（複数可。推奨は回答9。）

1、動物愛護団体からのクレーム回避目的で、特定キャラの背中にファスナーを付ける行為。
2、つい最近許されざる事件が発生した現場近辺でメイドを殴り倒す表現を含むゲームをロケテストする行為。
＊注：関係者が意図したものではありません。
3、PS2版SEGAAGESダイナマイト刑事のHPが、3通くらいしかお便りがこなかったため一向に更新されない事。
4、見た人なら分りますが、本ゲーム中の混沌とした世界が現実に存在し、比較的忠実に再現してしまった事。
5、本ゲームの正式タイトル名を「[illegible]」にしようと提案。
6、多少マイルドに「特殊部隊　[illegible]ト刑事」あたりにできないか画策。
7、ステージ構成がどうみても前作の使いまわし。
8、裏アンケートの回答結果は、あんまり今後の開発の参考にされない事実。
9、上記1〜8全部。

テストインカム次第でこれから始まる俺たちの伝説に引き続きご期待ください。
俺、今回のロケテストが終わったら故郷[illegible]に帰ってメイドカフェ経営するんだ。
＊ムカついた方は本アンケートの存在は忘れて普通のアンケートにご記入ください。

ついに、京劇猿と対決！

生死をさまよいながら幾多の難関を乗り超えた俺の目の前にたたずむ、不敵な笑みを浮かべた京劇マンキー。仮面で笑みは見えないってツッコミはなしで。で、このマンキーは距離をとってスライディングを誘ったあと、その隙にメッタ打ちでOKね。

とにかく足が長いんで攻撃の間以外は接近しちゃイヤ〜ン。

ゲー事典　右上のアンケートは都内某所で実施されたロケテストで、10枚に1枚の割合で実際に配られていたもの。このほかにもいろいろ危ない質問があったのですが、諸事情でカットとなりました。当日は、裏アンケートにも真面目に答えてくれる人が多数いたとか。あと、アンケートの最後で死亡フラグが立ってる広報の広報I氏に敬礼。

ネットワーク対戦クイズ

AnSwer×AnSwer アンサー×アンサー

©SEGA

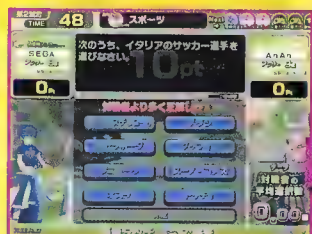
Text:マンモス丸谷

デカの潜入捜査により新バージョンの情報をキャッチ！

NEW 新たなクイズ形式が登場！

今回の対戦企画は実は陽動作戦だった!? 勝負には負けたデカたちだが『アンサー×アンサー』の新バージョン（Ver1.1）の情報をゲット。10月下旬のアップデートに向けてここで変更点を予習しておこう。

これが新クイズ多答積み重ねだ！

表示される解答から正しいものを複数選択する"多答積み重ね"というクイズ形式が新登場。相手より多く正解を選ぶとポイントが得られるが、一つでも間違った解答をタッチしていると正解数がゼロに。相手の動向にも目を向けつつ、正しい答えだけを積み重ねて得点をゲットせよ！

八つ表示される答えから正しいと思ったものをタッチして選択。押し間違えてもキャンセルできる。落ち着いて解答を吟味すべし。

緊張の答え合わせ。相手より正解を多く選択できれば得点ゲット。選んだ数が同じだと引き分けに。

尻込んでもだめ 知ったかぶりもだめ！

間違った答えを選んでいるとその時点で正解数がゼロに……。自分の分かる範囲で答えを積み重ねていくのが勝利の近道!?

NEW 仁義なきタイトルマッチ

現バージョンでも対戦の盛り上がりにひと役買っている、タイトルマッチをさらにフィーチャー。いままでは"連想職人"、"早押し師範"といった得意なクイズ形式に関するタイトルが中心だったが、Ver1.1では強敵を倒すと得られるタイトルなど様々な種類のタイトルが追加されている。ぜひ自分の得意な分野のタイトルを勝ち取り、「我こそは○○王なり」とアピールせよ！

タイトルの一部
プロアンサー斬り
昇格斬り
初優勝
リーグマスター
積み重ね職人
対人５人斬り
ジャンルマスター斬り

タイトルマッチはなんとしても勝て！

タイトルの数が増えればそれだけタイトルマッチが勃発する可能性が高くなる。レアなタイトルを手に入れ、段位や所属リーグでは計れない、己のクイズ力をアピールしよう。

ビジュアルクイズの進化

画像を使った問題のバリエーションが豊富になっているのも新バージョンの特徴。たとえば早押しビジュアルクイズはモザイク、ズームアップなど画像の出かたが増加。よりクイズ番組らしい演出が効いた中で対戦を楽しめるようになった。眼力を鍛えて新ビジュアルクイズに備えよ！

モザイク

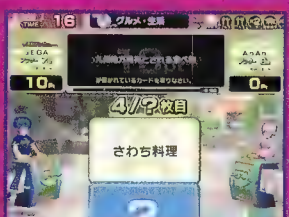
夢と希望と妄想膨らむ（？）モザイクで答えが隠されたタイプ。デカ長のように焦りは禁物。

メガネ……あ、いや、ドラムセット!!

超ズームアップ

ビジュアルの一部に超接近、または望遠状態からスタート。じょじょにわかりやすい絵になっていく。答えが分かったらボタンを連打！

既存のクイズもパワーアップ

おなじみのクイズ形式にも変更が加えられている。まず、画像を使った選択肢の登場。回答する前は画像のみで、回答後に何の画像かが表示される。カード奪取クイズではカードの総数が表示されないなど、駆け引きがより面白くなるぞ。

（写真上）カード奪取クイズには答え（カード）の総数が隠された状態で出題されるバージョンが追加

（写真左）画像で答えを選ぶ形式は、新しい爆破を筆頭にマッチング中のトレーニングなどにも導入される予定だ。

ゲー事典 第2回スペシャルジャンルの配信が決定:8月の「野球」に続き、スペシャルジャンルの配信が決定。今回のジャンルは何と「ディズニー」！ 10月6日〜8日にかけて配信される予定なので、それまでに作品を見て復習したりディズニーリゾートに突撃したりするなどして世界一有名なネズミやカリビアンな海賊の情報をチェックしておこう。

いざ新たな戦場へ！準備はいいか!?

三国志大戦

「三国志大戦2」の稼動から1年4カ月が経過し、ついに発表された「三国志大戦3」。バージョンアップではなく、完全な新作となる本作を紹介するぞ！

三国志大戦3
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー+トレーディングカード+ボタン+トラックボール
■発売日：未定
■使用基板：LINDBERGH

新たな激闘が開戦する！

ついに発表された『三国志大戦3』。これまでのファンならずとも期待は高まるだろう。

『三国志大戦1』から『三国志大戦2』になるときの変更点で記憶に残るものの一つといえば新兵種「象兵」の追加であった。今回も新たな兵種の登場に期待したいところ。

また、『三国志大戦2』になったときは槍兵に「槍撃」という操作が追加された。特殊な操作が必要なかった弓兵や攻城兵にも新たに特殊な操作が追加されることもあるかもしれない!?

『三国志大戦3』になっても基本兵種の3すくみなどの根幹となるシステムは変わらないだろう。また、『三国志大戦2』になったときは、『三国志大戦1』のときの階級に応じて特殊な称号が贈られた。今回も同様のものも期待できる。腕を磨いてより高みを目指し、新たな戦いに出遅れないようにしよう。そして、高らかに宣言したい「すべてはこのときのために！」と！

三国志大戦

AMショーの特別映像では、上で紹介している『三国志大戦1』のころを思い起こさせる劉備や、華麗な演舞を披露する【SR】張春華らしき女性。さらに、より勇壮な姿となった【R2】孫策と思われるイラストや、カードイラストに近い姿となった【SR】呂布の3Dモデルが披露された。短い映像だけだったが、これらの映像だけでも、さまざまな想像をかき立てるに十分。これらの武将たちが『三国志大戦3』では、どのような戦いを見せるのか？　今から楽しみでならない。

SEGA SEGA

製作快調
COMING SOON

fan114の園

アミューズメントマシンショーにて製作快調のムービーを拝見しました。劉備に張春華、馬岱、孫策といずれもイラストが描き直されていいて興奮しまくりでした。特に張春華のイラストが自分好みで、あの妖しさがなんともいいですね。開戦前の扉の両脇に文字が書いてある赤い旗があるなど、気になる点がちらほらあったのですが、最も気になったのは、ムービー中に確認できる双頭の虎の存在。兵法使用時に出現する龍に酷似している点を踏まえると、兵法以外の新しい要素が加わる可能性大……？　何はともあれめちゃめちゃ楽しみですね♪　『三国志大戦3』が稼働するまでに悔いの無いよう『三国志大戦2』を遊び尽くしましょう！　僕も全国対戦以外にも戦器集めや群雄伝などまだまだ遊び足りないので、残りの時間で堪能しようと思います！

気になる内容は果たして……続報を待て！

『3』が発表になっても『2』の勢いはまだまだ止まらない！　今月は対策が分からないと苦労する二大デッキ攻略に、夏の玉璽戦考察、そして上級戦器リストを公開。インタビューは徳40と特別称号「群狼」を一挙に獲得したあの君主が二度目の登場だ。

Text：fan114、age、カイゼルちくわ
情報協力：オフィスカ加藤、馬龍☆、仁義なき青井

三国志大戦™
若き獅子の鼓動

三国志大戦2 若き獅子の鼓動
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋3ボタン＋トラックボール
■発売日：2007年5月31日（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH

最新攻略記事や過去記事をアルカディアモバイルでチェック！　アルカディアモバイルでは過去の攻略記事と、fan114コラム「三国志大戦満漢全席 おかわり」を公開中です！

流行デッキ対策講座

現在の環境で流行している徒弓デッキと王者デッキへの対策を解説。これらのデッキを苦手としていたら、これを読んでしっかり対策を練ろう。

徒弓デッキ

武将名（兵種/コスト/能力）
【SR】呂蒙（弓兵/2.5/武8・知9）
【R】丁奉（弓兵/2/武7・武6）
【UC】孫権（弓兵/1.5/武4・知6）
【UC】韓当（弓兵/1/武3・知3）
【UC】孫桓（槍兵/1/武3・知6）

このデッキの強みは

このデッキの真価が発揮されるのは士気が12たまってから。「徒弓の大号令」の効果時間の長さを生かし「麻痺矢の大号令」につなぐ計略コンボが強力だ。武力上昇値こそ士気12に見合うものではないが、徒弓状態の麻痺矢の効果は絶大で、動きながら敵を足止めできるので攻城へとつなげやすい。リードを奪った後は、「徒弓の大号令」および、「守成の名君」で守りきる戦法が強い。

ズバリ！されてイヤなことは

中途半端なタイミングで「守成の名君」や「徒弓の大号令」を使わされてしまうというのが徒弓側の最も嫌な展開。特に、士気を使っていない相手に守成の名君を使ってしまうと、防戦一方となってしまう。

そのような展開に持ち込むためにも、開幕に柵を壊し、その後士気6～8程度のタイミングで攻め込みたい。できる限り計略無しで押し込み、それが厳しければ、号令などを使って攻め込もう。その際、守成の名君対策として、準主力は守成の名君の範囲外に停止させておく。相手は徒弓の大号令か、守成の名君のどちらかを使わなければならなくなり、守成の名君であれば、待機させておいた武将で攻城を取ることができるし、徒弓の大号令であれば、数発城を殴ってリードを奪ったら帰城しよう。

八卦デッキなら

まず開幕は相手の位置取り次第で防柵破壊のみか、殲滅から攻城を狙うか決めよう。相手の【UC】孫権、【R】丁奉、【SR】呂蒙のうち2部隊が同時に「挑発」の範囲内に入った場合には迷わず挑発し突撃と槍撃で撤退させる。後は城を削れるだけ削り、カウンターを受けない程度に引き上げよう。その後は士気6～7の時点で八卦3体がけで攻め込み、計略コンボを使わせないようにすればOKだ。開幕でリードを取れなかった場合には、士気12から八卦3体がけ＋大攻勢＋挑発×2で殲滅するといい。

王者デッキなら

狙うは士気6での「王者の進軍」。開幕は士気がたまるまで自城前で待機し、無駄なダメージをもらわないように注意。士気がたまり次第、「隙無き攻勢」で戦線を上げて防柵を破壊し、「王者の進軍」で畳み掛けよう。

ここで相手が守成の名君を使ってきたなら、ある程度攻城をして帰城するといい。この後は「隙なき攻勢」から「王者の進軍」を繰り返すことで、相手は徒弓の大号令→麻痺矢の大号令へとつなぐことが困難となるため、リードを奪った状態で逃げ切れるぞ。

徒弓（同デッキ）なら

開幕は基本的に先に動いた方が不利となるが、撤退覚悟で【UC】孫桓や【UC】韓当で積極的に防柵を壊しにいこう。その間、主力で敵の兵力を減らしておけば、カウンターを食らう危険性は少なくなり、一方的に柵の耐久値を減らすことができる。

士気がたまったら徒弓の大号令→麻痺矢の大号令でぶつかり合いだ。ここでポイントは低武力弓兵を集中的に狙って撤退させるということ。部隊数の差が物をいうので、確実に全部隊で弓サーチを実行し、枚数差で有利な状況に持ち込もう。

こいつどうすりゃいいの!?

【UC】孫権

最も簡単な対処法は「浄化の計」や「質実剛健」といった計略持ちの武将をデッキに組み込むことだが、立ち回りでどうにかするなら、以下の行動が有効だ。

「守成の名君」の範囲はそれほど広くなく、自陣の半分よりも若干広めぐらいの範囲なので、きっちりその範囲を熟知するのが重要。その上で主力を攻城させ、準主力を範囲ギリギリの位置で待機させておこう。貼り付けた部隊の攻城が入りそうになると、相手はたまらず「守成の名君」を使ってくるので、その後で待機させておいた部隊を再び貼り付ければいい。

効果範囲は概ね上のようになっている。「敵陣」の文字の上に居れば入らない。

ガンメタ　どうしても勝ちたければこれを使え!!

徒弓麻痺矢デッキは、弓主体ながら騎兵が多めのデッキとも渡り合えるデッキだが、【C】蔡邕入りの全軍突撃デッキおよび人馬デッキには弱い。「封印の計」の存在により、徒弓の大号令から麻痺矢の大号令につなぐのが困難なためである。徒弓の大号令だけでは騎兵の号令に太刀打ちできず、自城を使って守るのが精一杯で、ぶつかり合いではつぶされてしまう。このニつのデッキは神速の大攻勢でもいいが、ほかの騎馬多めのデッキなら、再起の法をおススメする。わざと徒弓→麻痺矢を食らって全滅し、再起カウンターを狙うのが有効だ。

【C】蔡邕

三国志大戦2 註記　記事中ではカードのレアリティを次のように表記しています。コモン＝【C】、アンコモン＝【UC】、レア＝【R】、スーパーレア＝【SR】、群雄英傑＝【HE】、レジェンド＝【LE】。各バージョン（シリーズ）のカード追加において、それ以前から居た武将と同名で同レアリティのカードが追加されている場合、新しい方をそのレアリティの2枚目であることを表すため、本記事内では【○○2】と表記しています。

桃園デッキ

武将名(兵種/コスト/能力)
【SR】張飛(騎兵/2.5/武9・知4)
【R】趙雲(槍兵/2/武8・武4)
【R】劉備(槍兵/1.5/武4・知7)
【R】関銀屏(槍兵/1/武3・知5)
【C】諸葛瞻(騎兵/1武2・知8)

このデッキの強みは

「桃園の誓い」は武力上昇値および効果時間の長さが最大の魅力で、その破壊力はトップクラスであったが、今バージョンで再注目されている号令ではないだろうか。上のデッキは知力5以下が3部隊いるが、特技や計略面で優れており、士気においても戦線の上げ下げにおいても優秀なデッキに仕上がっている。

[illegible]によっては桃園で戦線を上げて攻城と[illegible]引な選択肢も。

ズバリ！されてイヤなことは

基本武力が低いので、計略を使わずに押し込まれると、どうしても引き気味になることが多い。自城付近で何かしら計略を撃たされることになってしまうと、そこで士気差が出てしまい、不利な状況を招いてしまうのだ。また、「桃園の誓い」が撃ちづらくなってしまうので、募兵持ちでない【C】諸葛瞻や【R】関銀屏の兵力を集中的に減らされるのも厳しい。

そして桃園が最も苦手とするのが実質的に「桃園の誓い」を封印してしまう「落雷」持ちの武将。士気が12たまって、落雷を2発もしくは号令＋落雷が撃てる状況になってしまうと、対処のしようが無い。さらに、兵法に大攻勢を選択された場合、再起の法を選択することの多い桃園デッキ側は攻城を許してしまうことが多い。

やはりダメージ計略が無難な対策。桃園デッキが気になるならデッキに1枚入れておこう。

袁紹軍なら……

ポイントは士気5がたまった時点での「隙無き攻勢」。袁紹軍側が絶対に許してはいけないのが、自陣深くで「桃園の誓い」を使われないよう、「隙無き攻勢」でこちらから戦線を上げて先に攻め込もう。

仮に「決着の刻」で拘束された場合、「迅速な転進」を使わず、一部隊犠牲にして帰城するといい。そうすれば単純に士気差で4勝つことができるぞ。士気差ができてからは栄光の大号令＋隙無き攻勢＋袁紹軍の大攻勢で一気に畳み掛けよう。

桃園(同デッキ)なら……

同デッキ同士の場合、まず開幕の白兵戦が物を言う。理想的なのは【SR】張飛を乱戦要員とし、後方より槍撃を繰り出す形。張飛は募兵を持っているので、兵力が少なくなったら後方で回復できる。

士気がたまってから優劣を付けるのが兵法だ。再起の法が安定する桃園デッキだが、対桃園に対しては蜀軍の大攻勢もアリだ。敵陣深くで桃園を先に使って攻め込み、相手も対抗して桃園を使ったら大攻勢で一気にケリを付けよう。

全突デッキなら……

【R】成公英は「桃園の誓い」を抑制させるためにできる限り隠したい。ただし、張飛に踏ませることができる場合にはそのままカウンターで攻城へとつなぐことができるので踏ませてしまってOK。兵法は連環の法か再起の法が有効だ。

士気がたまってからは、カウンターを狙うのが基本だが、攻め込む場合には、成公英と「人馬一体」で攻め込み、桃園側が城に入るなどしたタイミングで全軍突撃を発動するといい。成功英と騎兵を1、2部隊攻城させれば、リードを奪えるだろう。

ガンメタ どうしても勝ちたければこれを使え!!

どうしても桃園デッキに勝ちたい！ そんな人には八卦陣デッキが超おススメ。レシピは【R2】諸葛亮、【SR】魏延、【R】趙雲、【R】関銀屏、【C】諸葛瞻。諸葛瞻の枠は武力重視で【UC】姜維でもOKだ。

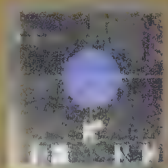
まず、開幕の白兵戦では無理し過ぎないよう注意。中盤以降、士気が12たまったら、ひたすら「八卦陣の奥義」による落雷を狙うといい。桃園側が士気4以上の計略を撃ってきた場合には迷わず敵の主力に落雷を落とそう。どこかのタイミングで蜀軍の大攻勢で押し込んで攻城を取れれば、後は落雷で守りきるだけでいい。

【R2】諸葛亮

こいつどうすりゃいいの？

【SR】張飛

非常に使い勝手がよく、強力な「決着の刻」。この計略への対策となる行動をいくつか紹介しよう。まず、密集地帯では使われないようにすること。固まっている場所で使われてしまうと、被害が大きくなるのでポジション取りには気を付けたい。また、槍兵がいるなら、武力が上がった状態での突撃を受けないようけん制しよう。それだけでだいぶ時間が稼げるはずだ。「小さき落雷」や「戒めの炎」など、士気差1で張飛を撤退させられる状況なら容赦なく使おう。

そして最も有効な対策となるのが、「決着の刻」を受けた武将を犠牲にして士気差を出し、立て直すということ。先を見越した立ち回りが重要だ。

[illegible]のとおり。戦場の中ほどから城門前の部隊を引[illegible]

群雄伝に南蛮伝が登場！

10月、群雄伝に新たな物語が追加される。その名も「南蛮伝」！ 南蛮が舞台ということは当然主役となるのは【SR】孟獲だ！ 彼と南蛮勢のゆかいな（?）仲間たちの物語は果たしてどのような展開になるのか……？ 一癖も二癖もあるメンバーばかりなのできっといろいろな意味で盛り上げてくれること間違い無し！ 史実に基づくならば、やはり最大の敵となるのは諸葛亮率いる蜀の軍勢だろう。孟獲となって侵攻を阻止するのだ！

南蛮伝まで追加され、10月末にはさらに特殊な群雄伝の追加がされるという情報も入っている。新たな物語の登場にカードをそろえて待ち構えてみるのも良いだろう。

孔明の侵攻を食い止めろ！

天下統一大会 夏の陣

弓兵限定、コスト2.5以上限定、何勢力でも士気上限12という特殊ルールでこの夏開催された天下統一大会夏の陣を上位プレイヤーが振り返る。

闘将 fan114が語る
弓兵限定戦

大会前の予想は

最も多いと思われたのは5枚徒弓乱れ撃ちデッキ。【SR】太史慈、【R】丁奉、【UC】韓当＋αだ。コスト1.5候補は【R】孫権・【UC】孫権・【R】蒋欽・【UC】程普・【UC】大喬(流星招来)など、コスト1は【UC】呉景、【C】虞翻、【R】張悌、【UC】大喬(遠矢の舞い)、といったところでしょう。

徒弓デッキへの対抗馬として現れたのが、魏単の雲散反計デッキ。【R】荀彧の反計を軸に、【SR】or【R】張春華の雲散で徒弓デッキに対して圧力をかけることができます。コスト2は【R】夏侯淵、【R】許褚、【R】曹真、コスト1.5は【SR】曹丕、【UC】荀攸、【SR】王異、コスト1は【UC】何晏、【C】陳[illegible]など、バリエーションも豊富です。

【R】丁奉

勝ち上がったのは

武将名(兵種/コスト/能力)
【R】甘寧(弓兵/2/武8・知2)
【UC】許褚(弓兵/2/武8・知2)
【R】丁奉(弓兵/2/武7・武6)
【UC】韓当(弓兵/1/武3・知3)
【R】荀彧(弓兵/1/武1・知9)

この高武力徒弓反計デッキは、その場にいたノイ君のススメもあり、「反計さえ決まれば勝てる」とのコンセプトで選択。武力8、8、7と高武力が3部隊いる形なので、「徒弓の大号令」を撃ち合った際に武力面で負けることは少なく、相手の「徒弓の大号令」後の計略を反計できれば勝ちという状況に持っていくことができます。反計できなかった場合には窮地へと追い込まれてしまうのですが、そこは割り切りが肝心です。

初めに使っていたデッキは魏単の【SR】曹丕、【R】荀彧、【R】夏侯淵、【R】張春華、【UC】許褚。多いであろう徒弓デ[illegible]として【R】張春華を投[illegible]苦手となる[illegible]ージ[illegible]荀彧を、あと[illegible]それらの計[illegible]分の士気を残し[illegible]つ全体を強化できる「刹那の求心」を持つ【SR】曹丕を入れて実戦へ。結果、勝率は悪くなかったのですが、勝ちパターンに乏しく、今一つ安定感に欠けると判断してデッキ変更へ。

次に選択したのは明確な勝ちパターンがある【SR】太史慈、【R】丁奉、【R】李異、【R】張悌、【UC】韓当の5枚徒弓デッキ。徒弓の大号令→乱れ撃ちor火計へとつなげる王道の勝ちパターンを持ちます。李異は、火計などで太史慈を撤退させられた場合の保険として導入。選択肢としては「遠弓の大号令」を持つ【R】蒋欽もありますが、遠弓の大号令の効果時間は短く、うまく対処されてしまって士気差が出てしまうことが多いため、李異を選択しました。また、張悌は【R】呂布対策＆荀彧への二択役として導入。大抵のデッキには勝てたのですが、どうしても勝てないデッキが出現。それは4枚の高武力徒弓デッキ。同じことをした場合、絶対に武力で勝てないため、ほぼ詰みでした。しかも、玉璽を多く持っているプレイヤー数名が使用していたため、そのデッキに勝てなければ先は無いと考え、再びデッキを変更することに。

そんな高武力[illegible]枚徒弓デッキにも勝てるように、[illegible]ら最後まで使ったのが左の5枚徒弓反計デッキです。最初は使い勝手がいまひとつ分からず、危なっかしい勝ちや、敗北もあったのですが、徐々に慣れていくと、ほとんどのデッキに対して苦手意識が無くなるように。重要な局面で反計頼りになる点で安定性には欠けるのですが、ここは勝負に出るしかない！と、最後まで使い続けることを決意。その結果、闘将の称号獲得に結びつけることができました。

馬龍☆が語る
武将コスト2.5以上制限戦

大会前の予想は

多いと予想されたデッキはまず、【SR】曹操(魏武)、【SR】司馬懿、【SR】鄧艾の魏武デッキ。次に【SR2】馬超(一喝)、【SR2】呂布(赤兎暴走)、【R】龐徳の涼単デッキ。【SR】張飛、【SR】or【R3】趙雲、【R】関羽の蜀単デッキ。最後に【SR】周瑜、【R】徐盛、【SR】[illegible]遜の呉単デッキ(ほかにもバリエーションあり)。8コストのデッキを組[illegible]コスト3をどうする[illegible]

【SR】張飛

勝ち上がったのは

武将名(兵種/コスト/能力)
【R】関羽(槍兵/3/武9・知8)
【SR】張飛(騎兵/2.5/武9・知4)
【SR】姜維(槍兵/2.5/武7・知7)

まず、【SR】張飛が入ったデッキが多いと予想しました。ダメージ計略が【SR】周瑜しかいないので、この環境では対策するのがとても難しいカードになります。特に対策できないので自分で使ってしまうことにしました。必要士気が少ないこともあり、計略は「[illegible]の[illegible]」を使うことが多かったです。

最初に使ったデッキはまず【SR】張飛、そして「錦馬超の一喝」があれば速度上昇系に勝てるということで【SR2】馬超、コスト3の【R】関羽の3枚でプレイしました。【SR】趙雲も優秀なのですが、今回の大会では計略があまり生きないということで入れませんでした。

このデッキは2勢力だったので相手に待たれると士気差ができて勝てなくなってしまうという欠点がありました。そこで、馬超を【R3】趙雲(疾風大車輪)にしてみました。すると今度は蜀単対決で覚醒持ちの【SR】姜維に勝てないこという問題が判明しました。部隊数が少ないとはいえ、士気12からのぶつかり合いになったときに「受け継ぎし陣法」＋「車輪の大[illegible]」のコンボをされるとなすすべが無かったのです。最終的には【SR】姜維、【R】関羽、【SR】張飛でプレイしました。姜維が覚醒すれば武力9が3部隊になりますし、計略コンボという勝ち筋もあります。

前述の失敗を踏まえての組んだデッキなので、2勢力のデッキや蜀には相性よく戦えました。また【SR】姜維の「受け継ぎし陣法」があるので【SR】周瑜がいる呉デッキ相手にもかなり有利でした。

相性が悪かったのは魏でした。こちらは槍兵が二部隊居るのですが、「魏武の大号令」を使われると武力で押し負けてしまうので厳しい相手でした。魏武の効果時間の長さはこの環境でも強力でした。

イラスト:RARE ENGINE、TOHRU、戸橋ことみ、[illegible]、川原正敏、杉浦善夫、[illegible]、meeeki

群狼 仁義なき青井が語る
勢力限定解除戦

大会前の予想は

何勢力で組んでも士気の上限が12ということで、優秀な全体強化の「隙無き攻勢」を持つ【R】田豊や、爆発力のある「栄光の大号令」を持つ【R】袁紹が最もはやるだろうというのが事前の予想でした。次点で「玄妙なる反計」の【R】荀彧でしょうか。また、多勢力の騎兵デッキも士気が少ないという弱点が解消されます。

全体的に基本武力の高いデッキよりも普段は実現できない強力な計略コンボに依存した形のデッキが多かったのですが、優勝したのはその考えの上をいく、あっと驚くデッキでした……。

勝ち上がったのは

武将名(兵種/コスト/能力)
【R】太史慈(弓兵/2/武8・知)
【C】張梁(歩兵/1/武5・知1)
【R】楽進(騎兵/1/武4・知3)
【UC】姜維(槍兵/1/武4・知4)
【C】周倉(槍兵/1/武3・知1)
【C】金環三結(象兵/1/武3・知1)
【UC】曹皇后(騎兵/1/武1・知7)

【R】太史慈の超絶強化と【UC】曹皇后のダメージ計略で【R】荀彧の「玄妙なる反計」に対して二択を迫ります。この二枚は全体強化への対策にもなっています。計略を使わずに総武力の高さと枚数の多さで開幕から押し込んでリードを奪い、そのあとは常に戦線を高く維持して攻守一体で勝ちを手にするといったコンセプトの開幕デッキです。

計略に依存したデッキが多いので開幕系のデッキは強いのではないかと思いました。時間効率もよく、ある程度のミスもカバーできるという点で精神的にも楽というのも重要です。初めは「人馬一体」の【R】龐徳の入った6枚ワラワラデッキを使ったのですが、全体強化をされて広がって進軍されると対応できないことが分かったので、すぐにデッキを変えることに。時間効率、はやるであろうデッキへの対策などを考えた結果、開幕系の7枚太史慈ワラがが悪くないんじゃないかと思ってとりあえず使ってみることに。するとこれが思いのほか強く、一日目は負け無し。玉璽90前後を獲得することができました。

一日目のトップの山本五十六さんが玉璽を160個ぐらい持っていたので、二日目はとりあえず負けるまではやってみようと思っていたのですが、二日目も初日の勢いをそのままに玉璽を260前後まで増やすことができました。さすがに称号が射程圏内になったので、最終日も本気で狙うことにしました。

最終日は夕方には帰宅しなければならなかったので、1位のボーダーラインだと予想した玉璽360に届くまで朝からプレイ。午後、この勝負に勝ったら370! というところまでいけたのですが、その群雄戦で大会初の敗北を喫してしまい、300ぐらいまで減ってしまいました。しかし、何とか連勝を重ねてタイムリミットまでに目標まで到達することができ、後は結果を待つことに。

大会終了翌日の朝はドキドキしました。新甲虫王者さんが最終日に猛チャージをかけてきたことを最終日に帰宅した後で聞いたので、もしかしたら届かないかも、と。でも三国志.NETで1位の表示を見たときは本当にうれしかったです。

三国志大戦2 強豪プレイヤー列伝
現世武帝

仁義なき青井、徳40に到達!

稼働から1年3カ月が経過した2007年8月、ついに徳40に到達する猛者が現れた。その名は「仁義なき青井」!

——徳40達成おめでとうございます。

仁義なき青井 ありがとうございます。

——今回徳40に到達したデッキを教えていただけますか?

仁義なき青井 【R】劉備、【R】趙雲、【R】徐庶、【R】関銀屏、【C】糜竺、【R】龐統です。一見桃園デッキなんですが、実際は連環落雷ワラワラデッキです(笑)。

——徳38から徳40まではどういった状況だったのしょうか?

仁義なき青井 降格条件が陰玉二つなので、皇帝にはほとんど当たらないことを考えると、徳38〜徳40は実質一度も負けることが許されません。普段の対戦ではあまり緊張することは無いんですが、さすがにこのときばかりは気が付くと止まっている部隊がいたりするほど緊張しました。特に徳39のときは、デッキ相性的に有利な相手でない限り、「ここでこのデッキが相手か……キツイ」といったように、ネガティブな方向に考えてしまい、それが動きや戦術に反映されてしまって危ない試合が多かったです。

——徳40チャレンジに成功したときはどんな気分だったんでしょうか?

仁義なき青井 本当にうれしくて、このゲームをクリアしてしまったような達成感がありました。称号が変わらなかったのは残念でしたけどね。徳獲得の塔を登る演出があったのでちょっと期待したのですが、昇格の演出は無くいつも通りに「進軍しますか?」の画面に移行したときは周りにいたみんなで笑いました(笑)。

——では今後の目標を教えてください。

仁義なき青井 全国ランキング1位と徳40を達成でき、玉璽大会でも「群狼」の称号を獲得できたので、あとはやはり全国大会で結果を残したいです。次に全国大会が開催されるのは恐らく次のバージョンか『3』が出てからになると思いますが、自分に合ったデッキを早めに見つけ、自分のものにして万全の状態で臨みたいですね。目指すはエリア大会の2回戦突破です!!

——目標がちょっと低いのでは(笑)?

仁義なき青井 いえ、やはり高望みはいけません。過去の全国大会はエリアの2回戦までしか進めていないので、次の全国大会は2回戦を目標にし、それを達成したら、さらにまた次の全国大会ではエリア大会3回戦突破と、一歩ずつ前進していきたいと思います!

——全国大会優勝どころか、決勝大会出場まで数年はかかるじゃないですか(笑)。

仁義なき青井 ええ。僕が優勝するまでセガさんにはぜひ頑張ってもらいたいです!!

——今後の活躍に期待しています。本日はありがとうございました。

総武力21。氏のデッキは相変わらず武力が低い。テクニックがずば抜けていることの証明だ。

鬼将軍の推挙

(八州・大阪府 J・Bさん)

徳40到達記念(?)に仁義なき青井君主にイラストを推挙してもらいました。「一目見た瞬間にドキッとくるようなうまさにもう仰天です。ゴチでした〜♪」

三国志維記2 イラスト:戸嶋ことみ、牧野卓、風間雄太、岡田芳武、TOHRU、池田宗隆、斎藤ナスカ、遠藤友紀、RARE ENGINE、西山優里子、岩明均、陸原一樹、幸村誠

三国志大戦享楽的雑多企画頁

銅雀台

三国投稿演義

全君主が待ちに待った「3」の映像が、ついにAMショーで一部公開！　その猛る気持ちを投稿にもぶつけてみては!?　今回も新情報に勝るとも劣らぬ、熱い投稿を多数いただきました。

（四州・東京都　ぺーた君）
Ⓗ桃花も映える名月の下で、我ら天に誓ったあの日を想う。義兄弟亡き後なのでしょうか、幻想的な風景の中に、【SR3】劉備の物憂げな表情が光る一枚です……。

（六州・北海道　くらげさん）
Ⓗいよいよ10月、秋ですね。というワケで【SR】賈詡さんと【SR】龐徳さんも、中国の秋をバッチリ満喫の図！

今月の一騎当千

（三州・群馬県　水瀬さん）
☆各勢力の親子肉親、あらゆる血縁ペアを描いてくださいました！　ちなみに羊祜の隣の辛憲英は、育ての親ということで。数世代に及ぶ壮大な三国志の物語では、このように親子の縁もまばゆく輝くものなのです！

（四州・宮城県　はなやか涼子君）
☆歴史の真実が今ここに。蜀呉同盟の裏側には……な、なんだってー!?（【R】李典撤退風）呉の名君名将も鼻血もののショタっ子ぶり、ぜひゲーム内で実際にお確かめを！

（二州・福岡県　赤松セリさん）
☆【SR】周姫嬢の涼しげな服装は、夏が終わっても可愛さ健在。ぜひ秋も冬も戒めをッ！（何）

アンケート 五丈原

アンケートでの当コーナーへの反応も多数いただけまして、うれしさMASTERプラス外ッ伝ッ!!　その一部を今月もご紹介します。

魏軍の大攻勢間近!?

（一州・山形県　超臨界君）
☆下方修正にも負けぬ、力強いこの姿！

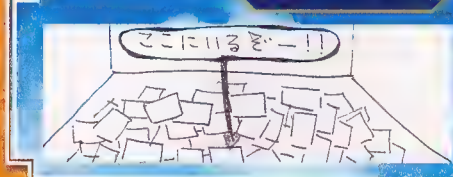
（一州・神奈川県　未虎さん）
☆古株も多い魏軍の士。大攻勢なるか!?

fan114 命がけの推挙

偉大な父・曹操を超えるべく自ら戦場へと赴き奮闘する若き魏皇帝の曹丕。父の亡き後は魏を支えるべく威厳を持った皇帝へと成長。う〜ん……カッコイイの一言です。曹操の息子だけあって、父に負けず劣らず聡明な君主であったことでしょう。美麗かつりりしい曹丕、ゴチでした。

（十三州・福岡県　皐月トミィさん）

君主のつぶやき。

[illegible]

涼	10.7%	袁	4.4%
魏	28.9%	蜀	26.4%
呉	23.3%	他	6.3%

「銅雀台」では、「三国志大戦」の投稿を大募集中！　掲載ごとに階級が上がり（「一騎当千」と「推挙」は2階級）、皇帝になると!?　メール投稿は「A-Fro」に、銅雀台係と明記してお送りを。Ⓗマークは本誌ウェブサイトの投稿者リンクに、HPへのリンクを掲載中の証！　あて先はこちら→　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「銅雀台」係

データ集　上級戦器リスト

太字で記されているのが、通常戦器には無い、上級戦器のみで得られる戦器効果だ。通常の戦器と上昇する項目が変わらない上級戦器は、その上昇度合いが通常の戦器より強力なものになっている。

魏

No.	武将名	戦器名	上級戦器効果
魏001	[UC]于禁	愛馬「忠公」	突撃発動UP、**最大兵力UP**
魏002	[SR]王異	女傑盾	**最大兵力UP**、弓兵防御UP
魏003	[SR]賈詡	奇襲の衣	伏兵ダメージUP、**伏兵防御UP**
魏004	[R]郭嘉	後方指揮棒	計略時間UP、計略時間UP、**最大兵力UP**
魏005	[C]郭皇后	黒蝶の髪飾	**最大兵力UP**、士気上昇UP
魏006	[R]楽進	白狼駿馬	**突撃ダメージ**、突撃発動UP
魏007	[R]夏侯淵	勇戦鉄兜	**最大兵力UP**、弓兵防御UP
魏008	[UC]夏侯淵	白狼鉄騎	突撃ダメージ、**突撃発動UP**
魏009	[R]夏侯惇	勇戦鉄騎	突撃ダメージ、**突撃発動UP**
魏010	[UC]夏侯惇	白炎屈刀	勇猛効果UP、最大兵力UP
魏011	[SR]関羽	名馬「赤兎」	突撃ダメージ、突撃発動UP
魏012	[R]許褚	虎痴盾	騎兵防御UP、**弓兵防御UP**
魏013	[UC]許褚	狼牙棒	最大兵力UP、**槍兵防御UP**
魏014	[UC]蔡文姫	胡笳十八拍	最大兵力UP
魏015	[R]司馬懿	狼顧剣	最大兵力UP、**槍兵防御UP**
魏016	[UC]司馬懿	黒羽扇	計略時間UP、**最大兵力UP**
魏017	[R]荀彧	見舞いの空箱	最大兵力UP
魏018	[UC]荀攸	公達防御壁	騎兵防御UP、**槍兵防御UP**
魏019	[R]徐晃	大斧	**攻撃力UP**、最大兵力UP
魏020	[SR]甄皇后	鳳凰の羽飾	**最大兵力UP**、士気上昇UP
魏021	[R]甄皇后	洛水の髪飾	士気上昇UP、**攻撃力UP**
魏022	[C]曹昂	脱出駿馬	**突撃ダメージ**、移動速度UP、**最大兵力UP**
魏023	[UC]曹洪	大戦弓	射程距離、**最大兵力UP**
魏024	[C]曹彰	前線指揮棒	計略時間UP、**最大兵力UP**
魏025	[C]曹植	七歩詩筆	最大兵力UP、**移動速度UP**
魏026	[R]曹仁	九鈎刀	最大兵力UP、**槍兵防御UP**
魏027	[UC]曹仁	白狼逸馬	突撃発動UP、**最大兵力UP**
魏028	[SR]曹操	名馬「絶影」	突撃ダメージ、突撃発動UP、**最大兵力UP**
魏029	[SR]曹操	至宝「倚天剣」	計略時間UP、最大兵力UP
魏030	[R]曹操	孟徳新書	**最大兵力UP**、計略時間UP
魏031	[R]張郃	盤古盾	**最大兵力UP**、槍兵防御UP
魏032	[SR]張春華	恐妻剣	計略時間UP、最大兵力UP
魏033	[SR]張遼	偃月刀「屠龍」	攻撃力UP、最大兵力UP
魏034	[C]陳羣	九品官人法	計略範囲UP
魏035	[UC]程昱	埋伏の衣	伏兵ダメージUP、**最大兵力UP**
魏036	[R]典韋	仁王盾	槍兵防御UP、**弓兵防御UP**
魏037	[UC]典韋	双戟	**攻撃力UP**、最大兵力UP
魏038	[C]文聘	大円盾	**騎兵防御UP**、槍兵防御UP
魏039	[C]鮑信	大鉄剣	攻撃力UP、最大兵力UP
魏040	[SR]龐徳	名馬「騎」	突撃ダメージ、突撃発動UP
魏041	[C]満寵	鉄壁盾	**攻撃力UP**、槍兵防御UP
魏042	[C]楊阜	西方兵書	計略時間UP、**計略範囲UP**
魏043	[UC]李通	白狼強馬	突撃ダメージ、**突撃発動UP**
魏044	[C]李典	改良弓	射程距離、**騎兵防御UP**
魏045	[UC]王濬	歴戦剣	**攻撃力UP**、最大兵力UP
魏046	[UC]王双	剛刀「胡虎」	勇猛効果UP、攻撃力UP、**最大兵力UP**
魏047	[C]何晏	花の腕輪	計略範囲UP、**最大兵力UP**
魏048	[C]賈逵	防戦書	計略時間UP
魏049	[R]賈詡	万策指揮棒	計略範囲UP、**最大兵力UP**
魏050	[R]郝昭	陣倉盾	**騎兵防御UP**、槍兵防御UP
魏051	[UC]郭淮	先見槍	攻撃力UP、**最大兵力UP**
魏052	[SR]夏侯淵	神速名馬	突撃ダメージ、**最大兵力UP**
魏053	[SR]夏侯惇	鬼突角眼帯	最大兵力UP
魏054	[UC]賈南風	暗殺薬	最大兵力UP、**攻撃力UP**
魏055	[C]毌丘倹	反逆俊馬	突撃ダメージ、**突撃発動UP**
魏056	[SR]司馬懿	司馬指揮棒	**計略時間UP**、最大兵力UP
魏057	[UC]司馬炎	晋皇剣	最大兵力UP、**槍兵防御UP**
魏058	[R]司馬師	赤色衣	伏兵ダメージUP、**最大兵力UP**
魏059	[R]司馬昭	黒色衣	伏兵ダメージUP、**最大兵力UP**
魏060	[C]周旨	崩撃剣	**勇猛効果UP**、最大兵力UP
魏061	[R]鍾会	神童丹	最大兵力UP、**攻撃力UP**
魏062	[C]鍾繇	蕭何書	計略時間UP、**計略範囲UP**
魏063	[UC]諸葛誕	諸葛丹	最大兵力UP、**移動速度UP**
魏064	[R]辛憲英	辛家眼鏡	**最大兵力UP**、士気上昇UP
魏065	[UC]曹叡	魏帝丹	最大兵力UP
魏066	[R]曹洪	特攻盾	騎兵防御UP、**槍兵防御UP**
魏067	[UC]曹皇后	慈悲の髪飾り	**最大兵力UP**、士気上昇UP
魏068	[R]曹真	虎豹騎指揮棒	計略時間UP、**最大兵力UP**
魏069	[C]曹沖	建安学問書	**計略時間UP**、**計略威力UP**、最大兵力UP
魏070	[SR]曹丕	魏皇剣	**計略時間UP**、最大兵力UP
魏071	[R]張春華	口封じの剣	**攻撃力UP**、最大兵力UP
魏072	[UC]陳羣	法師丹	最大兵力UP、**移動速度UP**
魏073	[UC]陳泰	名槍「陳家槍」	**最大兵力UP**、槍兵防御UP
魏074	[SR]鄧艾	断崖架槍	攻撃力UP、**最大兵力UP**
魏075	[R]杜預	破竹剣	最大兵力UP、**槍兵防御UP**
魏076	[SR]羊祜	叔子薬	最大兵力UP

蜀

No.	武将名	戦器名	上級戦器効果
蜀001	[C]王平	街亭盾	**騎兵防御UP**、弓兵防御UP
蜀002	[C]夏侯月姫	張家の具足	移動速度UP、**最大兵力UP**
蜀003	[R]関羽	偃月刀「万人敵」	迎撃ダメージ、攻撃力UP、**最大兵力UP**
蜀004	[UC]関羽	青龍偃月刀	勇猛効果UP、最大兵力UP
蜀005	[R]関銀屏	偃月刀「冷艶鋸」	迎撃ダメージ、攻撃力UP、**最大兵力UP**
蜀006	[UC]甘皇后	慈愛の耳飾	**最大兵力UP**、士気上昇UP
蜀007	[C]関平	蜀伝剣「北地」	最大兵力UP、**槍兵防御UP**
蜀008	[C]簡雍	赤心書簡	計略時間UP
蜀009	[R]魏延	血布屈刀	最大兵力UP
蜀010	[R]姜維	銀柄槍	最大兵力UP、**槍兵防御UP**
蜀011	[UC]姜維	滅刺槍	迎撃ダメージ、**最大兵力UP**
蜀012	[UC]厳顔	漢中大刀	最大兵力UP、**槍兵防御UP**
蜀013	[SR]黄月英	月英眼鏡	最大兵力UP、士気上昇UP
蜀014	[UC]黄月英	発明小槌	**攻撃力UP**、最大兵力UP
蜀015	[R]黄忠	名弓「鍾馗」	射程距離、最大兵力UP、**騎兵防御UP**
蜀016	[UC]黄忠	漢中象鼻刀	最大兵力UP
蜀017	[C]沙摩柯	野戦弓	射程距離、**攻撃力UP**、**騎兵防御UP**
蜀018	[UC]周倉	大戦槍	迎撃ダメージ、**最大兵力UP**
蜀019	[SR]諸葛亮	八陣応変図	計略時間UP、**計略範囲UP**、最大兵力UP
蜀020	[R]諸葛亮	白羽扇	計略時間UP、**最大兵力UP**
蜀021	[R]徐庶	仇撃剣	最大兵力UP、**槍兵防御UP**
蜀022	[SR]孫尚香	戦姫の腕輪	士気上昇UP、**攻撃力UP**
蜀023	[SR]趙雲	至宝「青虹剣」	勇猛効果UP、最大兵力UP、**槍兵防御UP**
蜀024	[R]趙雲	名槍「永昌」	迎撃ダメージ、攻撃力UP、**最大兵力UP**
蜀025	[C]張松	西蜀四十一州図	計略時間UP、**計略範囲UP**
蜀026	[R]張飛	大蛇矛	迎撃ダメージ、**攻撃力UP**、**最大兵力UP**
蜀027	[UC]張飛	蛇矛「漢大将」	迎撃ダメージ、攻撃力UP、**最大兵力UP**
蜀028	[C]趙累	麦城盾	**歩兵防御UP**、弓兵防御UP
蜀029	[R]馬謖	十六策	最大兵力UP、**移動速度UP**
蜀030	[UC]馬岱	伊達眼鏡	伏兵ダメージUP、**最大兵力UP**
蜀031	[SR]馬超	獅子心兜	伏兵防御UP、**最大兵力UP**
蜀032	[R]馬超	錦鞍白馬	突撃ダメージ、**最大兵力UP**
蜀033	[UC]糜竺	徐州丹	最大兵力UP
蜀034	[C]糜夫人	決意の髪飾	**最大兵力UP**、士気上昇UP
蜀035	[UC]法正	迎撃指揮棒	迎撃ダメージ、**最大兵力UP**
蜀036	[SR]龐統	六韜	計略時間UP、**計略範囲UP**
蜀037	[R]龐統	凶馬「的盧」	移動速度UP、**最大兵力UP**
蜀038	[UC]穆皇后	呉家玉腕輪	**最大兵力UP**、士気上昇UP
蜀039	[C]孟達	漆黒矛	迎撃ダメージ、**最大兵力UP**
蜀040	[SR]劉備	雙股剣	**攻撃力UP**、最大兵力UP
蜀041	[R]劉備	双剣「雌雄一対」	攻撃力UP、最大兵力UP
蜀042	[C]劉封	蜀伝剣「甘陵」	**攻撃力UP**、最大兵力UP
蜀043	[C]廖化	凡将剣	最大兵力UP、**槍兵防御UP**
蜀044	[R]王桃	桃のバンダナ	**最大兵力UP**、士気上昇UP
蜀045	[C]王甫	国山薬	**最大兵力UP**、攻撃力UP
蜀046	[R]夏侯覇	国越強馬	突撃ダメージ、最大兵力UP
蜀047	[SR]関羽	偃月刀「青龍」	最大兵力UP、槍兵防御UP
蜀048	[R]関興	形見の偃月刀	最大兵力UP、**槍兵防御UP**
蜀049	[R]関索	名刀「絢爛桜剣」	攻撃力UP、最大兵力UP
蜀050	[R]関平	走駆剣	最大兵力UP
蜀051	[SR]魏延	橋陥大刀	最大兵力UP、**槍兵防御UP**
蜀052	[SR]姜維	北伐指揮槍	計略時間UP、**計略範囲UP**、最大兵力UP
蜀053	[UC]敬哀皇后	張家の傘	**最大兵力UP**、士気上昇UP
蜀054	[C]黄皓	宦官頭巾	伏兵防御UP、**歩兵防御UP**
蜀055	[SR]黄忠	百戦弓	射程距離、**最大兵力UP**
蜀056	[UC]蔣琬	大司馬書	最大兵力UP、**攻撃力UP**
蜀057	[C]諸葛瞻	諸葛家の具足	移動速度UP、**騎兵防御UP**
蜀058	[R]諸葛亮	七星祈祷扇	最大兵力UP
蜀059	[R]諸葛亮	共同戦線書	計略時間UP
蜀060	[R]趙雲	海神の槍	攻撃力UP、最大兵力UP
蜀061	[UC]張姫	夏侯家の具足	移動速度UP、**騎兵防御UP**
蜀062	[C]張嶷	剛力盾	**最大兵力UP**、弓兵防御UP
蜀063	[SR]張飛	養命種	最大兵力UP
蜀064	[R]張苞	形見の蛇矛	迎撃ダメージ、**最大兵力UP**
蜀065	[UC]張翼	鎮圧盾	**槍兵防御UP**、弓兵防御UP
蜀066	[UC]鄧芝	同盟宣誓書	最大兵力UP、**移動速度UP**
蜀067	[R]馬超	名槍「修羅槍」	迎撃ダメージ、**最大兵力UP**
蜀068	[C]費禕	蜀漢書	最大兵力UP、**移動速度UP**
蜀069	[SR]糜夫人	劉家の扇子	**最大兵力UP**、士気上昇UP
蜀070	[R]鮑三娘	桜髪飾り	**最大兵力UP**、士気上昇UP
蜀071	[C]楊儀	軽口薬	最大兵力UP、**攻撃力UP**
蜀072	[C]羅憲	潜伏槍	攻撃力UP、**最大兵力UP**
蜀073	[UC]李厳	茨の盾	**槍兵防御UP**、弓兵防御UP
蜀074	[C]劉禅	暗君剣	最大兵力UP
蜀075	[SR]劉備	漢中王の印	最大兵力UP、攻撃力UP
蜀076	[C]呂凱	平蛮指掌図	**移動速度UP**、最大兵力UP

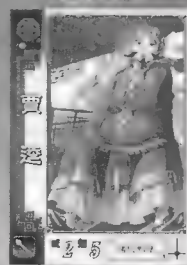
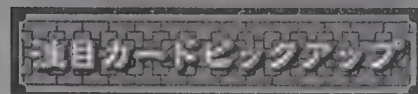
呉

No.	武将名	戦器名	上級戦器効果
呉001	[C]闞沢	乾象暦注	計略時間UP
呉002	[UC]韓当	気炎鉄弓	射程距離、**騎兵防御UP**
呉003	[R]甘寧	剛弓「富池」	射程距離、最大兵力UP、**勇猛効果UP**
呉004	[UC]甘寧	大戦斧	勇猛効果UP、最大兵力UP
呉005	[C]虞翻	占術者の靴	移動速度UP、**騎兵防御UP**
呉006	[UC]黄蓋	気炎鉄兜	伏兵防御UP、**最大兵力UP**
呉007	[C]呉景	江東丸薬	最大兵力UP、**移動速度UP**
呉008	[R]呉国太	呉家羽扇	士気上昇UP、**攻撃力UP**
呉009	[SR]呉夫人	呉家鉄扇	計略時間UP、**計略範囲UP**
呉010	[SR]周姫	宝剣「流光」	計略威力UP、最大兵力UP
呉011	[R]周泰	名槍「幼平」	迎撃ダメージ、攻撃力UP、**最大兵力UP**
呉012	[SR]周瑜	至宝「韓信剣」	計略威力UP、最大兵力UP
呉013	[R]周瑜	名刀「盪寇将」	計略威力UP、最大兵力UP
呉014	[C]朱桓	矢印盾	騎兵防御UP、**弓兵防御UP**
呉015	[UC]朱然	江南妙薬	最大兵力UP、**攻撃力UP**
呉016	[C]朱治	名刀「安国」	最大兵力UP、**槍兵防御UP**
呉017	[R]小喬	小花の髪飾	**最大兵力UP**、士気上昇UP
呉018	[UC]小喬	形見の花飾	**最大兵力UP**、士気上昇UP
呉019	[UC]徐盛	ターバン	伏兵防御UP、**最大兵力UP**
呉020	[C]祖茂	孫堅頭巾	伏兵防御UP、**最大兵力UP**
呉021	[UC]孫桓	河戦槍	迎撃ダメージ、**最大兵力UP**
呉022	[SR]孫堅	古錠刀	計略時間UP、最大兵力UP
呉023	[R]孫堅	伝国の玉璽	計略時間UP、最大兵力UP
呉024	[R]孫権	宝杖「黄龍」	計略時間UP、最大兵力UP
呉025	[UC]孫権	大呉剣	最大兵力UP、**槍兵防御UP**
呉026	[SR]孫策	疾走駿馬	突撃ダメージ、**最大兵力UP**
呉027	[R]孫策	宝剣「龍淵」	勇猛効果UP、**攻撃力UP**、最大兵力UP
呉028	[R]孫策	宝剣「太阿」	勇猛効果UP、最大兵力UP
呉029	[R]大喬	大花の髪飾	**最大兵力UP**、士気上昇UP
呉030	[UC]大喬	形見の髪飾	**最大兵力UP**、士気上昇UP
呉031	[SR]太史慈	三略	計略時間UP
呉032	[R]太史慈	南方剛弓	射程距離、**騎兵防御UP**
呉033	[C]陳武	陳武刀	迎撃ダメージ、**最大兵力UP**
呉034	[UC]程普	気炎鉄壁	**最大兵力UP**、弓兵防御UP
呉035	[C]丁奉	剛長弓	射程距離、**最大兵力UP**
呉036	[C]潘璋	青龍偃月刀	迎撃ダメージ、攻撃力UP、**最大兵力UP**
呉037	[R]陸遜	名刀「陸栄」	計略威力UP、最大兵力UP
呉038	[C]凌統	形見の槍	**攻撃力UP**、最大兵力UP
呉039	[C]呂範	江東妙薬	最大兵力UP、**移動速度UP**
呉040	[SR]呂蒙	捕縛指揮棒	計略時間UP、**最大兵力UP**
呉041	[UC]呂蒙	阿蒙の頭巾	伏兵防御UP、**最大兵力UP**
呉042	[R]魯粛	同盟計画書	最大兵力UP、**攻撃力UP**
呉043	[UC]賀斉	虎威兜	伏兵防御UP、**最大兵力UP**
呉044	[C]顧雍	献策書	計略時間UP
呉045	[UC]周泰	千傷槍	迎撃ダメージ、**最大兵力UP**
呉046	[C]周魴	賢人大刀	**攻撃力UP**、最大兵力UP
呉047	[UC]朱桓	空城の盾	**騎兵防御UP**、槍兵防御UP
呉048	[C]朱拠	呉王盾	**射程距離**、最大兵力UP、騎兵防御UP
呉049	[R]蔣欽	弩弓「公奕弓」	射程距離、攻撃力UP、**最大兵力UP**
呉050	[SR]小虎	虎のぬいぐるみ	**最大兵力UP**、士気上昇UP
呉051	[C]鍾離牧	鍾離昧の剣	**攻撃力UP**、最大兵力UP
呉052	[UC]諸葛恪	偽諸葛扇	最大兵力UP
呉053	[R]徐盛	濡須大弓	射程距離、**最大兵力UP**
呉054	[UC]沈瑩	覚悟の剣	攻撃力UP、**最大兵力UP**
呉055	[UC]全琮	煌美盾	騎兵防御UP、**槍兵防御UP**
呉056	[SR]孫権	孫呉旗	最大兵力UP、攻撃力UP
呉057	[UC]孫晧	怠惰の杯	最大兵力UP
呉058	[SR]大虎	妖艶の髪飾り	士気上昇UP、**攻撃力UP**
呉059	[R]張悌	終戦指揮棒	計略威力UP、**最大兵力UP**
呉060	[R]丁奉	宿将剛弓	射程距離、**攻撃力UP**
呉061	[R]文鴦	孫呉衣	**槍兵防御UP**、弓兵防御UP
呉062	[UC]文欽	文家弩	射程距離、**騎兵防御UP**
呉063	[C]歩騭	勉学書	計略時間UP
呉064	[R]李異	双節棍「燃龍」	射程距離、最大兵力UP、**勇猛効果UP**
呉065	[R]陸抗	親睦の杯	最大兵力UP
呉066	[C]陸績	橘子果汁	最大兵力UP
呉067	[SR]陸遜	夷陵指揮棒	計略時間UP、**最大兵力UP**
呉068	[R]留賛	虎吼大刀	最大兵力UP、**槍兵防御UP**
呉069	[SR]凌統	仇討戟刀	最大兵力UP、**槍兵防御UP**

西涼			
No.	武将名	戦器名	上級戦器効果
涼001	[UC] 閻行	強壮丹	最大兵力UP、**移動速度UP**
涼002	[R] 王異	西涼麗馬	移動速度UP、**最大兵力UP**
涼003	[R] 賈詡	謀略指揮棒	計略時間UP、**最大兵力UP**
涼004	[R] 華雄	大薙刀「九天応」	勇猛効果UP、**最大兵力UP**
涼005	[C] 韓遂	西涼黒馬	移動速度UP、**最大兵力UP**
涼006	[C] [illegible]	悪心丹	最大兵力UP
涼007	[C] 牛輔	こそ泥マント	移動速度UP、**攻撃力UP**
涼008	[UC] 高順	西涼鉄騎	突撃ダメージ、**最大兵力UP**
涼009	[C] 侯成	奪還良馬	**突撃ダメージ**、移動速度UP
涼010	[SR] 蔡文姫	名宝「胡児」	最大兵力UP、士気上昇UP
涼011	[C] 蔡邕	後世への記録	計略時間UP
涼012	[UC] 鄒	真珠の首飾	**最大兵力UP**、士気上昇UP
涼013	[C] 臧覇	太鼓盾	**最大兵力UP**、弓兵防御UP
涼014	[SR] 貂蝉	魅舞鉄扇	士気上昇UP、**攻撃力UP**
涼015	[R] 張遼	西涼強馬	突撃ダメージ、**攻撃力UP**
涼016	[UC] 陳宮	背撃指揮棒	最大兵力UP
涼017	[SR] 董卓	凶馬「刑天」	突撃ダメージ、突撃発動UP
涼018	[R] 董卓	至宝「項羽刀」	攻撃力UP、最大兵力UP
涼019	[UC] 董白	名宝「葬踊」	最大兵力UP、士気上昇UP
涼020	[C] 馬玩	西涼逸馬	突撃ダメージ、**最大兵力UP**
涼021	[R] 馬岱	不屈盾	**最大兵力UP**、槍兵防御UP
涼022	[R] 馬超	武威戦槍	**勇猛効果UP**、最大兵力UP
涼023	[UC] 馬騰	名馬「莫候」	突撃発動UP、移動速度UP、**最大兵力UP**
涼024	[UC] 龐徳	西涼駿馬	**突撃発動UP**、移動速度UP
涼025	[C] 李傕&郭汜	相討指揮棒	計略時間UP、**最大兵力UP**
涼026	[UC] 李儒	毒薬	計略時間UP、**最大兵力UP**
涼027	[SR] 呂姫	戦斧「乾坤撃」	勇猛効果UP、最大兵力UP
涼028	[SR] 呂布	方天画戟	勇猛効果UP、最大兵力UP
涼029	[R] 呂布	剛弓「飛将」	射程距離、最大兵力UP
涼030	[UC] 俄何焼戈	羌族盾	歩兵防御UP
涼031	[R] 成公英	義剣「金城剣」	攻撃力UP、最大兵力UP、**槍兵防御UP**
涼032	[C] 張横	防寒具	最大兵力UP
涼033	[C] 程銀	関中激鎚	最大兵力UP
涼034	[SR] 馬超	睨眼兜	伏兵防御UP、**最大兵力UP**
涼035	[SR] 馬騰	大乱指揮棒	最大兵力UP
涼036	[R] 龐徳	西涼俊馬	突撃ダメージ、**最大兵力UP**
涼037	[C] 梁興	関中傑馬	**突撃ダメージ**、移動速度UP
涼038	[R] 呂姫	戦乙女の薬	最大兵力UP、**移動速度UP**

袁紹			
No.	武将名	戦器名	上級戦器効果
袁001	[UC] 袁術	偽帝の玉璽	最大兵力UP
袁002	[SR] 袁紹	至宝「黄金剣」	計略時間UP、最大兵力UP
袁003	[R] 袁紹	宝杖「大黄金」	計略時間UP、最大兵力UP
袁004	[UC] 於夫羅	北方雄馬	突撃発動UP、**攻撃力UP**
袁005	[R] 顔良	金鞍鉄騎	突撃ダメージ、**最大兵力UP**
袁006	[UC] 麴義	一対槍	迎撃ダメージ、**攻撃力UP**
袁007	[C] 許攸	密書	計略時間UP
袁008	[UC] 紀霊	三尖刀	最大兵力UP、**槍兵防御UP**
袁009	[C] 高覧	攻城戦盾	**槍兵防御UP**、弓兵防御UP
袁010	[UC] 淳于瓊	象鼻刀	迎撃ダメージ、**最大兵力UP**
袁011	[C] 審配	袁家特薬「桃丹」	最大兵力UP、**移動速度UP**
袁012	[SR] 甄洛	洛水鉄扇	**攻撃力UP**、最大兵力UP
袁013	[C] 沮授	翡翠の粉薬	**計略範囲UP**、最大兵力UP
袁014	[UC] 張勲	大将軍兜	歩兵防御UP、**象兵防御UP**
袁015	[UC] 張郃	激戦武具	最大兵力UP
袁016	[R] 陳琳	七子筆	計略時間UP、**計略範囲UP**
袁017	[R] 田豊	主君への上奏書	計略範囲UP
袁018	[UC] 田豊	真珠の粉薬	最大兵力UP
袁019	[C] 蹋頓	烏丸弓	射程距離、**最大兵力UP**
袁020	[R] 文醜	銀鞍鉄騎	突撃ダメージ、**攻撃力UP**
袁021	[C] 逢紀	袁家特薬「金丹」	最大兵力UP
袁022	[UC] 劉備	伝家宝刀	最大兵力UP
袁023	[R] 袁術	偽帝の腕飾り	最大兵力UP
袁024	[R] 袁紹	王者盾	槍兵防御UP、**弓兵防御UP**
袁025	[UC] 閻象	偽皇帝書簡	**最大兵力UP**、計略時間UP
袁026	[SR] 顔良	官渡双馬・兄	突撃ダメージ、移動速度UP、**最大兵力UP**
袁027	[UC] 蒋義渠	黎陽丹	**最大兵力UP**、移動速度UP
袁028	[C] 辛評	指摘棒	**最大兵力UP**、移動速度UP
袁029	[SR] 文醜	官渡双馬・弟	突撃発動UP、移動速度UP、**最大兵力UP**
袁030	[C] 楊弘	偽帝への進言書	最大兵力UP

他勢			
No.	武将名	戦器名	上級戦器効果
他001	[C] 阿会喃	ジャックフルーツ	回復速度UP、**最大兵力UP**
他002	[R] 于吉	于吉丹	回復速度UP、最大兵力UP、**移動速度UP**
他003	[UC] 王允	洛陽丹	最大兵力UP
他004	[C] 鄂煥	南蛮丹	最大兵力UP
他005	[SR] 華佗	青嚢書	計略時間UP、**計略範囲UP**
他006	[C] 金環三結	スイカ	回復速度UP、**最大兵力UP**
他007	[R] 献帝	勅書	計略時間UP
他008	[UC] 公孫瓚	名馬「白仙」	**突撃ダメージ**、突撃発動UP、移動速度UP
他009	[UC] 皇甫嵩	討伐指揮棒	計略時間UP、**最大兵力UP**
他010	[R] 兀突骨	秘宝「藤甲帽」	騎兵防御UP、槍兵防御UP、弓兵防御UP
他011	[R] 司馬徽	呉子	計略時間UP
他012	[C] 周倉	黄巾槍	迎撃ダメージ、**最大兵力UP**
他013	[R] 祝融	飛刀「炎神」	**攻撃力UP**、最大兵力UP
他014	[C] 帯来洞主	メロン	回復速度UP、最大兵力UP
他015	[UC] 朶思大王	パパイヤ	回復速度UP、最大兵力UP
他016	[SR] 張角	太平要術書	最大兵力UP、**移動速度UP**
他017	[C] 張任	落鳳弓	射程距離、**最大兵力UP**
他018	[C] 張宝	妖術士の靴	移動速度UP、**弓兵防御UP**
他019	[C] 張梁	黄巾頭巾	歩兵防御UP、**騎兵防御UP**
他020	[C] 董荼奴	マンゴー	回復速度UP、**最大兵力UP**
他021	[UC] 忙牙長	ドラゴンフルーツ	回復速度UP、最大兵力UP、**移動速度UP**
他022	[UC] 木鹿大王	パイナップル	回復速度UP、最大兵力UP
他023	[SR] 孟獲	骨付き肉	回復速度UP、最大兵力UP
他024	[C] 孟優	ドリアン	回復速度UP、最大兵力UP
他025	[C] 劉表	荊州丹	最大兵力UP、**移動速度UP**
他026	[SR] 呂布	名馬「赤兎」	突撃ダメージ、移動速度UP
他027	[UC] 盧植	孫子	計略時間UP
他028	[UC] 公孫淵	燕王剣	最大兵力UP、**槍兵防御UP**
他029	[C] 張燕	山賊兜	伏兵防御UP、**歩兵防御UP**
他030	[UC] 禰衡	偽賢者の靴	移動速度UP、**最大兵力UP**
他031	[C] 樊氏	桂陽丹	最大兵力UP、**移動速度UP**

レジェンド			
No.	武将名	戦器名	上級戦器効果
LE001	[LE] 司馬懿	破軍剣	最大兵力UP、**槍兵防御UP**
LE002	[LE] 関羽	青龍偃月刀	迎撃ダメージ、攻撃力UP、**最大兵力UP**
LE003	[LE] 関羽	青龍偃月刀	迎撃ダメージ、攻撃力UP、**最大兵力UP**
LE004	[LE] 諸葛亮	孔明羽扇	計略時間UP、**計略範囲UP**、最大兵力UP
LE005	[LE] 趙雲	至宝「青釭剣」	勇猛効果UP、最大兵力UP、**槍兵防御UP**
LE006	[LE] 張飛	床下の剛剣	迎撃ダメージ、攻撃力UP、**最大兵力UP**
LE007	[LE] 張飛	大蛇矛	迎撃ダメージ、**攻撃力UP**、**最大兵力UP**
LE008	[LE] 劉備	怒竜の剣	**攻撃力UP**、最大兵力UP
LE009	[LE] 劉備	至宝「中山靖王」	**攻撃力UP**、最大兵力UP
LE010	[LE] 夏侯惇	隻眼眼帯	突撃ダメージ、**突撃発動UP**
LE011	[BLE] 許褚	裸盾	騎兵防御UP、**弓兵防御UP**
LE012	[LE] 司馬懿	女の着物	最大兵力UP、**槍兵防御UP**
LE013	[BLE] 曹仁	斬馬剣	最大兵力UP、**槍兵防御UP**
LE014	[LE] 曹操	七星剣	計略時間UP、最大兵力UP
LE015	[BLE] 張郃	受け流しの槍	**最大兵力UP**、槍兵防御UP
LE016	[BLE] 典韋	悪来盾	槍兵防御UP、**弓兵防御UP**
LE017	[BLE] 龐徳	名馬「鎧」	突撃ダメージ、突撃発動UP
LE018	[BLE] 関平	関羽の槍	最大兵力UP、**槍兵防御UP**
LE019	[BLE] 魏延	凶刃「角夢」	最大兵力UP
LE020	[LE] 姜維	名剣「麒麟」	計略時間UP、**計略範囲UP**、最大兵力UP
LE021	[LE] 黄忠	名弓「漢升」	射程距離、最大兵力UP、**騎兵防御UP**
LE022	[BLE] 周倉	名槍「水練達者」	迎撃ダメージ、**最大兵力UP**
LE023	[LE] 馬超	錦の豪槍	迎撃ダメージ、**最大兵力UP**
LE024	[BLE] 徐庶	単福剣	最大兵力UP、**槍兵防御UP**
LE025	[LE] 趙雲	瞬竜剣	攻撃力UP、最大兵力UP
LE026	[BLE] 張松	西蜀四十一州図	計略時間UP、**計略範囲UP**
LE027	[BLE] 馬岱	名馬「我在這裡」	伏兵ダメージUP、**最大兵力UP**
LE028	[LE] 諸葛亮	天導扇	計略時間UP、**最大兵力UP**
LE029	[LE] 馬超	斑白馬	突撃ダメージ、**最大兵力UP**
LE030	[BLE] 芙蓉姫	鴻家の髪飾り	**最大兵力UP**、士気上昇UP
LE031	[BLE] 龐統	劉備の白馬	移動速度UP、**最大兵力UP**
LE032	[LE] 劉備	魅了剣	**攻撃力UP**、最大兵力UP
LE033	[LE] 甘寧	一番乗り分銅	射程距離、最大兵力UP、**勇猛効果UP**
LE034	[LE] 周瑜	名刀「孫家剣」	計略威力UP、最大兵力UP
LE035	[LE] 孫権	机斬剣	計略時間UP、最大兵力UP
LE036	[BLE] 孫策	名剣「覇斬」	勇猛効果UP、最大兵力UP
LE037	[BLE] 太史慈	名弓「武義」	射程距離、**騎兵防御UP**
LE038	[BLE] 陸遜	呉令剣	計略威力UP、最大兵力UP
LE039	[BLE] 呂蒙	水軍指揮棒	計略時間UP、**最大兵力UP**
LE040	[LE] 魯粛	つっこみ扇子	最大兵力UP、**攻撃力UP**
LE041	[BLE] 魯粛	共同作戦書	最大兵力UP、**攻撃力UP**
LE042	[BLE] 貂蝉	王家の髪飾り	士気上昇UP、**攻撃力UP**
LE043	[BLE] 呂布	赤兎馬	勇猛効果UP、最大兵力UP
LE044	[BLE] 顔良	突撃大斧	突撃ダメージ、**最大兵力UP**
LE045	[BLE] 文醜	名馬「醜影」	突撃ダメージ、**攻撃力UP**
LE046	[BLE] 孟獲	七又肉	回復速度UP、最大兵力UP
LE047	[LE] 呂布	烈進画戟	突撃ダメージ、移動速度UP

注目カードピックアップ

[C] 賈詡

[illegible]

[R] [illegible]

[illegible]

[UC] 李厳

[illegible]いた李厳だが、今後は今まで以上に使われる可能性は高い。最大兵力UPのような汎用的の高いものに比べて、兵種が限定される効果は強力な傾向があるようだ。

[R] 陸遜

陸遜の上級戦器は、新たな追加効果こそ無いものの、最大兵力の増加量が目に見えて増加する。もともと[illegible]9の[illegible]防柵と[illegible]のダメージ計略[illegible]。あとは[illegible]万能といえる性能なので、この最大兵力UPはかなり期待できるのではないだろうか？

コースに合わせたセッティングでバトルに勝利しよう！

バトルに勝つためにはテクニックも必要だが、ステージに合ったマシンセッティングも重要。高速バトルになるならパワー重視に、コーナーリング勝負になるならハンドリング重視にしていこう！

湾岸ミッドナイト MIDNIGHT MAXIMUM TUNE 3

湾岸ミッドナイト マキシマムチューン3

湾岸ミッドナイト マキシマムチューン3
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：ドライブ
■操作方法：ハンドル+アクセル+ブレーキ+ギア
■発売日：2007年7月（稼働中）
■使用基板：SYSTEM N2

Text: ずるずる⑱

ドレスアップチューニング

FRPボンネット（ダクト付き）装着完了！

上は、国産車では最後に手に入る「ネオン管・パープル」。そして左は見た目がカッコイイ、ダクト付きボンネット。

ドレスアップチューンの順番（ゲンバラ以外）		
レベル	パーツの種類	備考
1	エアロパーツ1	エアロパーツセットA
2	ホイール1	レイズ TE37
3	ホイール2	RSワタナベ 8スポーク
4	ボンネット1	カーボンボンネット（純正形状）
5	ホイール3	ヨコハマ スーパーアドバン
6	ホイール4	エンケイ NT03＋M
7	ホイール5	レイズ CE28N
8	ウィング1	GTウィング（ストレート）
9	ホイール6	ヨコハマ AVS MODEL T5
10	ホイール7	エンケイ WRC TARMAC EVO
11	エアロパーツ2	エアロパーツセットB
12	ホイール8	レイズ GTM.
13	ホイール9	ヨコハマ AVS MODEL T6
14	ボンネット2	FRPボンネット（ダクト付き）
15	ホイール10	エンケイ JS＋M
16	ホイール11	レイズ 57F
17	ウィング2	GTウィング（3D形状）
18	ホイール12	ヨコハマ AVS MODEL T7
19	ホイール13	エンケイ RPF1
20	ステッカー1	ステッカー（ラインパターン1）
21	ホイール14	ヨコハマ TCⅡ
22	ステッカー2	ステッカー（ファイアーパターン1）
23	ホイール15	レイズ X401
24	エアロパーツ3	エアロパーツセットC
25	ホイール16	RSワタナベ サイクロン
26	ボンネット3	カーボンボンネット（ダクト付き）
27	ホイール17	ヨコハマ RS
28	ウィング3	車種別ウィング
29	ホイール18	エンケイ RS＋M
30	エアロミラー	エアロミラ・
31	ホイール19	レイズ VERSUS GABBANA
32	ステッカー3	ステッカー（ラインパターン2）
33	ホイール20	ヨコハマ RCⅡ
34	ステッカー4	ステッカー（ファイアーパターン2）
35	ホイール21	エンケイ RC-T4
36	ステッカー5	ステッカー（パックマン）
37	ホイール22	レイズ GT-C
38	ステッカー6	ステッカー（ナムコ）
39	ホイール23	ヨコハマ RGⅡ
40	ステッカー7	ステッカー（ワークスカラー）
41	ホイール24	レイズ BL-10-SX
42	ネオン管1	ネオン管 グリーン
43	ホイール25	レイズ Shotgun
44	ネオン管2	ネオン管 ブルー
45	ホイール26	RSワタナベ STELLER
46	ネオン管3	ネオン管 パープル

見た目も重要！ ドレスアップ

分身対戦でゲットできるパーツをドドーンと紹介。バトルに勝ってパーツをどんどんゲットしていこう！

右と下で紹介しているのは、分身対戦モードでゲットできるドレスアップパーツだ。右の表のパーツは、ゲンバラ以外のマシンで獲得できる。

ゲンバラは、3.8RS & RSRのタイプと、アバランシェのタイプの2種類がある。レベル5ずつ、トータルで10種類のパーツが用意されているのだ。

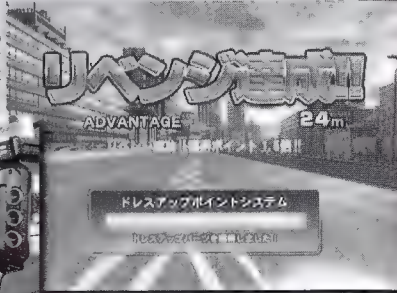
ゲンバラ 3.8RS RSR ドレスアップチューンの順番		
レベル	パーツの種類	備考（カッコ内はアバ[illegible]）
1	ホイールA	COMPETITION シルバー
5	ホイールB	CUP DESIGN シルバー
10	ホイールC	Racing Ⅱ シルバー
15	ホイールD	TURBO SPORT Ⅱ シルバー
20	ホイールE	COMPETITION ブラック
25	ホイールF	Racing Ⅱ ブラック（Le'Mans）
30	ホイールG	TURBO SPORT Ⅱ ブラック
35	エアロ	エアロパーツセット
40	ステッカー	ワークスカラー ステッカー
46	カルウィング	ガルウィング

ステッカーはメーカーごとに違うタイプが用意されている。ここで紹介している以外では、トヨタは「TRD」、日産は「nismo」、マツダは「MAZDASPEED」といった具合。ちなみに三菱のみ、ステッカーが4パターン用意されている。

挑戦状 俺の分身が友達と戦う！ 分身対戦！

パーツ集めだけが分身対戦の楽しみではない。友達の目の前で「その友達の分身とバトルする」のも面白いのだ。そこで、開発者に分身対戦を申し込んでみた！

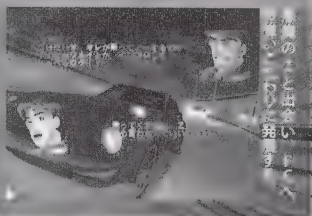
今回、開発陣の中でも「最速」といわれている内田氏に、挑戦状をたたきつけてみました！ まずは内田氏の分身にずるが挑戦し、さっくりと勝利。かなり自信のある走りができたが、そこは開発陣最速が相手。前半戦リードするも徐々に差が詰まっていきテールトゥノーズ状態に！ 自分の分身に「抜かれるなぁ」と念じつつ必死に応援するのもむなしく、最終コーナー直前で交わされ敗北。超〜悔しい。

内田氏の分身に勝って浮かれたのもつかの間、リベンジマッチで負けてしまいました……。修行してくるので、再リベンジ戦希望です！

あのロータリーマシンが登場

ストーリーモード

「ビッグマウスの一発屋」と呼ばれた自動車評論家、城島 洸一。彼が思いこだわりを持つFC3Sを駆って、悪魔のZと熱いバトルを展開していく！

「幻のFC編」 前編

レイナと出会い、アキオと出会ったことで走りへの気持ちが再び燃え上がった城島 洸一。彼は過去の自身のFCを探し出し、再び走り出す。

●第51話　VS.城島 洸一（秋川 レイナ同乗）

お勧めセッティング：パワー重視・「D」・780馬力

13号地ランプをスタートし、湾岸線西行きへ。その後、東海JCTから昭和島JCTを経由して羽田線、横羽線を走り、汐入ランプのゴールへ。

全体的に高速区間が多いが、羽田線、横羽線は全開では抜けられないコーナーが点在する。セッティングは「DG」ではなく「D」にして、ミスをしないように走ろう。

「DG」だとかなり減速をしないと曲がり切れなくなる。「D」で安全を確保しよう。

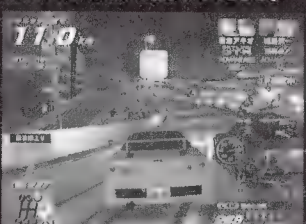
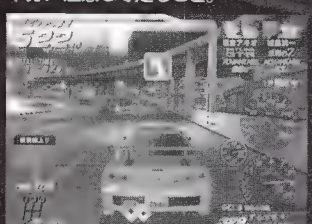
●第52話　VS.城島 洸一＆朝倉 アキオ（秋川 レイナ同乗）

お勧めセッティング：パワー重視・「D」・780馬力

汐入ランプをスタートし、横羽線、羽田線を上り、芝浦JCTを通過。そして浜崎橋JCTからC1内回りに合流し、汐留ランプの手前のゴールへ。

横羽線、羽田線は、全開のままだと曲がり切れないコーナーが多い。コーナーでミスをしないためにも、セッティングは「D」がいいだろう。

780馬力でも接触する人は、760馬力までデチューンして、コーナーを曲がりやすくしよう。

デチューンするとライバルの2台との差があまり開かなくなる。終盤では、アザーカーへの接触と、浜崎橋JCTの高速左コーナーでの接触に十分に注意して走ること。

黄コーナーでも油断はできない。軽く減速して、接触しないで抜けるように。

浜崎橋JCTのコーナーは、軽くアクセルを緩め、アウトインアウトで抜けていこう。

●第53話　VS.朝倉 アキオ（城島 洸一同乗）

お勧めセッティング：バランス重視・「B」・720馬力

芝公園ランプをスタートし、C1外回りを走る。浜崎橋JCTから、芝浦JCTを経由して羽田線下りへ入り、天王州アイル付近のゴールへ！

コースのほとんどが難度の高いC1なので、ハンドリング重視にしたいところ。しかし後半の羽田線の高速走行区間を考慮し、バランス重視の「B」の720馬力にセッティングして、バトルを有利にしよう。

C1内で決着を付け、終盤の羽田線は逃げ切れる展開が理想。

C1外回りの後半では、絶対に前を走っているように。そして逃げ切れる体勢を作っておく。

羽田線に入ったら、全開でアキオを振り切る。しかし緩い左コーナーには要注意！

●第54話　VS.林（城島 洸一同乗）

お勧めセッティング：ハンドリング重視・「HG」・600馬力

御殿場口をスタートし、箱根のゴールを目指して箱根往路を走る。

箱根でバトルする機会はほとんど無いので、コースを完全に暗記をしているプレイヤーは少ないはず。きついコーナーが多く存在する箱根では、ノーミスで走り切ることはかなり難しい。少しでもミスしないことと、抜かれない状況を作り出すために、セッティングはハンドリングを最重視した「HG」にして走る。

パワーは600馬力で十分。仮にハイパワーにしてもそのパワーを使い切れない。腕でバトルを制し、確実に勝利をもぎ取ろう！

赤コーナーは首都高の赤コーナーよりきつい。

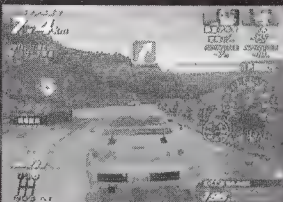
思い切って減速をしないと曲がれない。接触は極力避けよう。

後半はやや楽に。安全にコーナーをクリアしよう。

●第55話　VS.朝倉 アキオ＆オキ

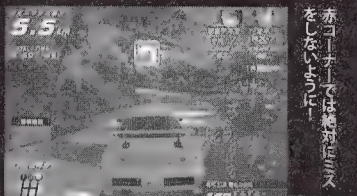
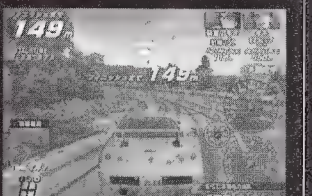
お勧めセッティング：ハンドリング重視・「HG」・600馬力

前編の最後は、第54話の逆走でのバトル。箱根側をスタートし、御殿場口のゴールを目指して走る、箱根復路のコースが舞台。

復路も逆走なので当然ながら往路と同じく難度の高いコースになる。セッティングはハンドリング重視の「HG」にしよう。

序盤は混戦状態になる。無理に攻めず、2台をしっかり追って離されないこと。

きついコーナーが出てきたら早めに減速して、アウトインアウトで前に出よう。

赤コーナーでは絶対にミスをしないように！

オキが右側でスピン。これを左に避けて

接触のミスが少なければ600馬力でもかなり余裕を持って走れる。あともう少しだ！

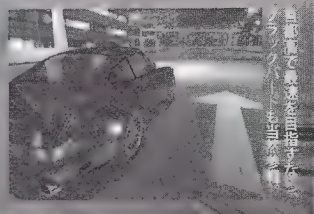
アキオとオキの2台とのバトルだが、コースに集中することが重要。後半、オキが右側でスピンする。それに巻き込まれないように。

チューナーするの マキシ3情報

「箱根ステージを一発で勝利しよう！」箱根ステージは、首都高よりもきついコーナーが多く、負けやすい。ここを一発で勝つには、セッティングを最大限にハンドリングに振った「HG」にするといい。このセッティングだと、キツイコーナーでも確実にインを突けるからだ。

「幻のFC編」 後編

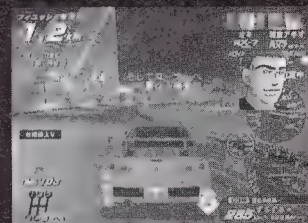
FCのチューンにアキオも参加し、バトルはさらにヒートアップ！ 後編は、ブラックバードとリカコが参戦し、三つどもえの戦いで完結へ

首都高で最速を目指すなら、ブラックバードも当然参戦

●第56話　VS.朝倉 アキオ&オキ

お勧めセッティング：ハンドリング重視・「HG」・600馬力

汐留ランプをスタートし、C1内回りを走り、江戸橋JCTから箱崎JCTを経由して深川線に入る。辰巳JCTから湾岸線西行きに合流して、有明JCTから台場線に入り、芝浦JCT直前のゴールを目指す。

高速区間もあるのでバランス重視のセッティングでも問題は無い。しかしC1や深川線でのミスで、後ろに着いた状態で後半に入らないためにも、ハンドリング重視で確実に勝てる展開にした方がいいだろう。

ハンドリング重視のセッティングなので、C1のきついコーナーも難無くクリアできる。

大きく引き離せないが、コーナリングで勝負できるので、終盤のコーナーでも安心。

●第57話　VS.城島 洸一&島 達也

お勧めセッティング：パワー重視・「DG」・800馬力超

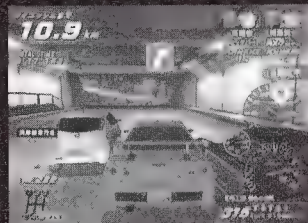
空港中央ランプをスタートし、湾岸線東行きを走り、辰巳JCTから深川線に入ったらすぐにゴールとなる。

超高速ステージの湾岸線なので、セッティングは当然パワー重視の「DG」。800馬力超のマシンで勝負。

基本は全開走行。緩いコーナーやアザーカーに注意して、ミスをしないように走ろう。

セッティングは直線番長仕様なのでグリップ力が弱い。もし抜かれる場面になってもブロックはせずに、ミスをしないことで前に出ること。

バトル中、有明JCTの先で城島が失速する。抜かれたらすぐに左に避けて、接触しないようにしよう。

終盤の辰巳JCTの左コーナーが怖いが、島を大きく引き離しているはずなので、丁寧に減速してから曲がり、フィニッシュしよう。

とにかく全開走行！　アザーカーに注意して接触しないようにラインをずらして走ろう。

有明JCT付近で城島が前に出るが、その直後に失速する！　右側に来るので左へ避ける。

「DG」なので、最後の辰巳JCTの左は多めに減速すること。

●第58話　VS.城島 洸一（秋川 レイナ同乗）

お勧めセッティング：パワー重視・「D」・780馬力

羽田ランプをスタートし、横羽線を下り、生麦JCTから大黒JCTを経由して湾岸線東行きに合流。最後は東扇島ランプのゴールを目指す。

前半～中盤は高速区間とテクニカルなコーナーが混在する横羽線を走る。セッティングはパワーを重視したいがコーナーへの対処も考えてちょっとデチューンしよう。後半の湾岸線での超高速バトルも考慮して、「D」の780馬力がちょうどいい。

後半で大きく引き離せないので、湾岸線に合流したらアザーカーへの接触に十分に注意して走ること。

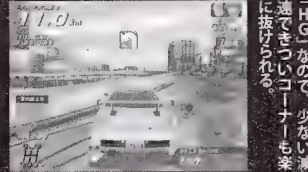
パワー重視なので、コーナーでは多めに減速すること。

最高速仕様ではないので、ちょっとの接触ですぐに追い付かれてしまうぞ。

●第59話　VS.大田 リカコ（富永 公同乗）

お勧めセッティング：ハンドリング重視・「HG」・600馬力

木場ランプをスタートし、深川線で箱崎JCTを目指す。そして江戸橋JCTを経由してC1外回りに合流し、浜崎橋JCTから羽田線下りに入り、大勝島ランプのゴールへ向かう。

前半、C1外回り江戸橋JCTから浜崎橋JCTを走るので、ミスをしないためにハンドリング重視の「HG」のセッティングにする。

後半に走る羽田線の高速区間が気になるが、それまでに確実に前に出ているはず。もし抜かれそうになったら、しっかりブロックして逃げ切ろう。

「HG」なので、少ない減速できついコーナーも楽に抜けられる。

もし追い付かれたら、ハンドリングの良さでブロックし、ゴールへ！

●第60話　VS.城島 洸一&朝倉 アキオ（後半から島 達也合流）

お勧めセッティング：パワー重視・「D」・780馬力

芝公園ランプをスタートし、C1外回りから江戸橋JCT、箱崎JCTを経由して深川線へ。辰巳JCTから湾岸線西行きに入り、東京港トンネルを抜ける。最後は東海JCTから昭和島JCTへ向かい、羽田線合流直前がゴール。

前半のコーナーの多いC1が気になるが、江戸橋JCTからの残り区間と、後半の超高速の展開を考慮し、パワー重視「D」の780馬力にする。

バトルは中盤の江戸橋JCTで島が合流し、4台でのバトルになる。湾岸線に入ると有明で城島が失速、島がトンネル直後で失速するので注意すること。

最後のアキオは、マシンパワーで強引に引き離し、ゴールを目指そう！

前半のC1区間は「D」のセッティングのために走りにくい。決して無理をしないこと。

有明付近で城島が失速！　中央からやや左に寄って接触を避けよう

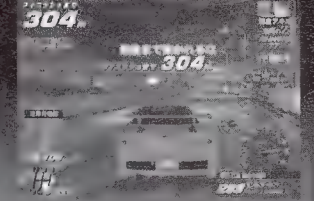
トンネルを出たところで島が失速。左側で失速するので、イン側に寄らないように！

パワー重視のセッティングを生かして、アキオを引き離してゴールへ逃げ切ろう。

チューナーまるのマキシ3情報

後半の展開に合わせてセッティング！：第60話のようにC1も走り、湾岸線も走るような場合、コース難度の下限に合わせるのではなく、バトルが動き始める後半のコースの難度に合わせるようにすると、バトルを有利にできる。あとは自分の腕と相談し、ややパワー寄りにしたり、ハンドリング寄りにするなどの微調整をするといいだろう。

回想、救出、そして……母性の怪物

SILENT HILL®
THE ARCADE

Produced By Shigenobu Matsuyama

トルーカ湖の近くにいるはずの仲間を助けるべく、資料館の裏口からの近道を目指すエリックたちに、常識と正気を覆すさらなる怪異が迫る……。今回は新たな敵や多くの分岐がプレイヤーを悩ませる、STAGE 2の全容と難所を紹介していこう。

サイレントヒル・アーケード
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ガンシューティングゲーム
■操作方法：ガンコントローラー
■発 売 日：2007年8月（稼働中）
Text：カイゼルちくわ

AREA 1：歴史資料館

エミリーが教えてくれたトルーカ湖への近道を目指し、踏み入った資料館。過去の一端に触れたその時、空間をもゆがめる怪異が訪れる。

開幕と同時に少し姿の違うガムヘッドが襲ってくるが、行動は変わっていない。また、❷の天井にいるヒルは、撃たなければ襲ってこない。

最初の部屋をヒルを処理しつつ出た先、❸で振り向いた途端に襲いかかってくるインセインキャンサー（巨漢型の怪異）は、頭の位置が分かりづらい上になかなかよろけない難敵だ。また、❻や❾でのガムヘッドとヒルの同時攻撃も難関。ヒルに慌てず、ガムヘッドを素早く一撃で倒そう。

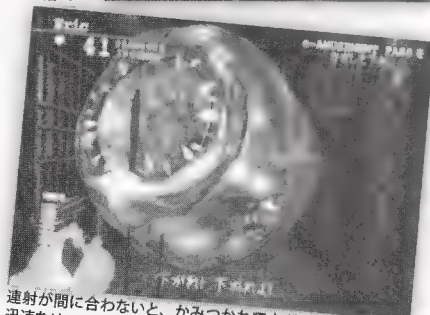
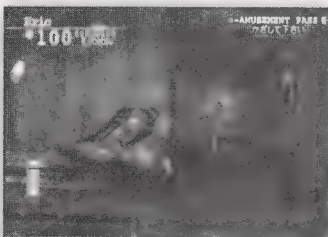
このステージから新たに登場する強敵、インセインキャンサー。頭以外を撃った場合、一発ではよろけず、攻撃をキャンセルしづらい。

AREA 1 メダル出現条件（一部）

⑦ガムヘッドを倒さず、タックルで出てくるインセインキャンサーを倒すと金メダル

デモシーンを挟んで始まるエリアの後半部では、⓫のトゥードストゥール（触手型の怪異）と単独のガムヘッドを倒した後、ドアを開けて襲ってくる⓬のインセインキャンサーに注意。ほぼ同時に左からガムヘッドとヒルが襲ってくるため、メダルを狙わないなら素早いガムヘッドから倒そう。

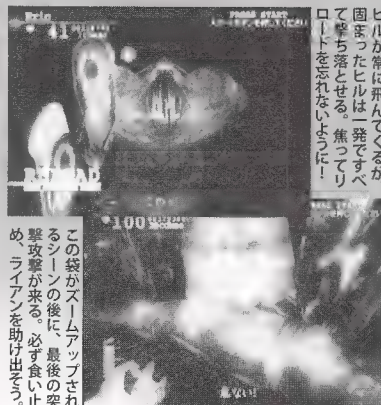
⓭と⓮で追ってくる巨大な敵は、連射を浴びせれば動きが一時的に止まる。休まず撃ちまくれ！

⓬の同時攻撃はかなり厳しいが、飛びかかってくるガムヘッド以外の敵はすぐには攻撃してこない。落ち着いて対処しよう。

連射が間に合わないと、かみつかれて大ダメージを受ける。迅速なリロードと全弾連射の繰り返しで、敵を近付けるな！

AREA 1（AREA 2 START）BOSS

Split Worm

大量のヒルと同時に襲いかかってくるボス敵だが、弱点である小さな口に連射をたたき込むだけで、攻撃は楽にキャンセルできる。張りついたヒルの処理の合間に口を狙って撃つだけでいいのだが、目の前まで迫ってかみ付いてくる攻撃だけは、かなり撃ち込まないとキャンセルできないので注意したい。

最後の攻撃を見事キャンセルできれば、仲間の一人であるライアンを救出できる。

ヒルが常に飛んでくるが、固まったヒルは一発ですべて撃ち落とせる。焦ってリロードを忘れないように！

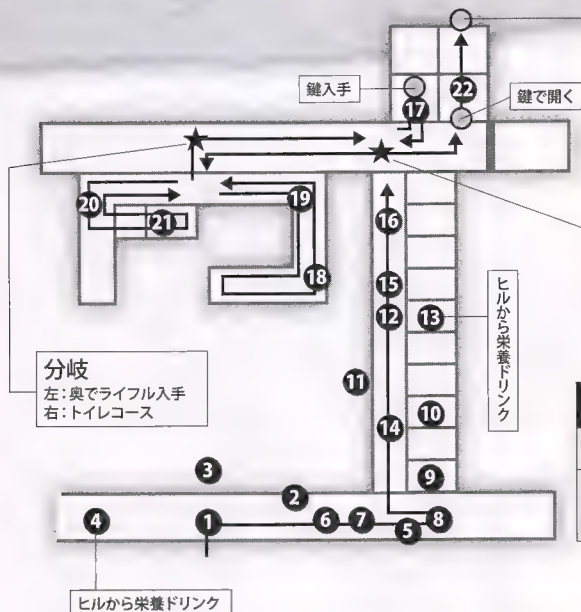
この袋がズームアップされるシーンの後に、最後の突撃攻撃が来る。必ず食い止め、ライアンを助け出そう。

挑戦者の手記
「サイレントヒル」シリーズの特徴である……その正体は……

AREA 2 トルーカ刑務所

資料館から空間を越え、刑務所へと迷い込んだエリックたち。処刑者と受刑者の怨念が呼ぶのか、無数の怪異が迫る。

鍵入手

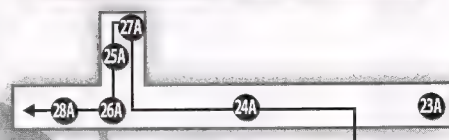
鍵で開く

分岐
HitRateの数値によってこの先のルートが分岐

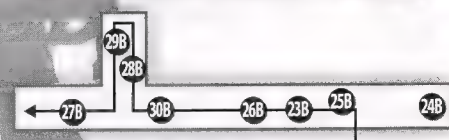
分岐
左：左の分岐点へ
前：鍵がある部屋へ
右：鍵がかかっている部屋へ（鍵がない場合戻ってくる）

分岐
左：奥でライフル入手
右：トイレコース

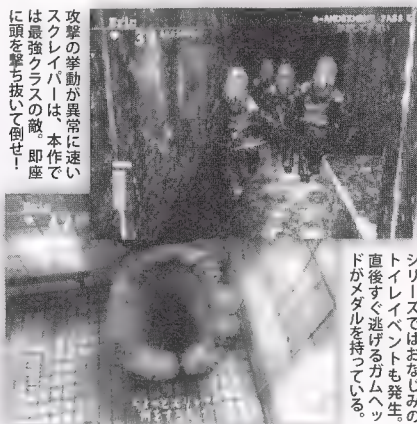
ヒルから栄養ドリンク

ヒルから栄養ドリンク

通常ルート
（一人用：HitRateが85%未満）
（二人用：HitRateの平均が80%未満）

異界化ルート
（一人用：HitRateが85%以上）
（二人用：HitRateの平均が80%以上）

AREA 2　メダル出現ポイント（一部）
⑰ヒル5匹を倒すと金メダル
⑳トイレでヒルに張り付かれた数に応じて、ガムヘッドからメダル

スタート直後、❹の位置にある机の下にいるヒルを撃つとドリンクを入手できる。❶～❸のガムヘッドとインセインキャンサーを倒した後、❽まで続く大量のスクレイパーとの戦闘はこのステージでも最大の難所となっており、出てくる順に、近い位置にいるものから素早く倒していかないと、すぐにダメージを受けてしまう。耐久力は低めなので、頭を撃てないと判断したら即座に胴体への連射に切り替えていこう。

最初の分岐では前、左（最初の分岐地点では右）の順で進むと最短ルートになり、余計な戦闘は回避できる。⓲の先で手に入る狩猟用ライフルは強力だが、敵の数が多いこの後の展開ではリロードの遅さがネックになるのでお勧めできない。

攻撃の挙動が異常に速いスクレイパーは、本作では最強クラスの敵。即座に頭を撃ち抜いて倒せ！

シリーズではおなじみのトイレイベントも発生。直後すぐ逃げるガムヘッドがメダルを持っている。

エリア終盤ではここまでのHitRate（命中率）によって、難易度が大きく変わる分岐が発生する。異界化ルートでは通常ルートに登場しないスクレイパーが、常にほかの敵と連係して複数で襲ってくるため、本作すべてのステージの中でも屈指の難所だ。自信がなければここまででわざとHitRateを下げて、通常ルートへ進もう。

なお、通常ルートで天井に群れるヒルは、撃たなければ襲ってこないので覚えておこう。

異界化ルートで襲ってくるスクレイパーは、斬撃のみならず速い飛び蹴りなども放ってくる。最優先で撃破しないと即死必至だ。

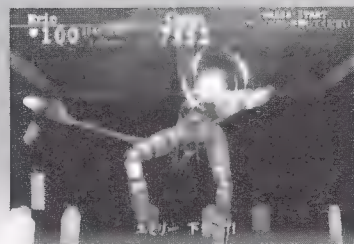
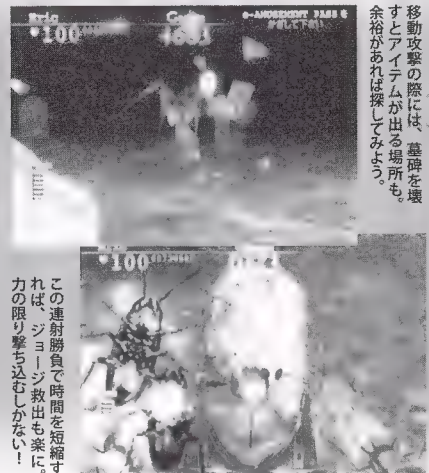
AREA 3 地下墓地
2ND STAGE BOSS

刑務所の地下深く、たどり着いた地下墓地には隠れていたジョージの姿が。だが再会の喜びもつかの間、巨大な「醜き母」の怪異が彼らを追い詰めていく。

開幕後はまず、歩いて追りつつ殴りかかってくるので弱点である顔（後頭部でも可）を撃ってキャンセルしよう。また顔を急接近させてきたら即キャンセルしないと、回し蹴りが来る。

次の攻撃は、虫を口から吐きつつのしかかる攻撃。弱点の顔は目の前なので狙いやすいが、虫を処理しつつかなり撃ち込まないと攻撃をキャンセルできず、純粋な連射勝負になる。

続いて、墓石の間を走りつつ殴りかかる攻撃に移行する。弱点以外の部位でもいいので、移動中からとにかく撃ち込もう。止まってから弱点を撃っても間に合わないことが多いのだ。

この後は天井を這い回ったあと、エリックたちを抱え上げてくる。のしかかり攻撃と内容は同じなので、とにかく目の前の弱点に連射を浴びせよう。タイマーがゼロになる前に倒せば、ジョージ救出だ。

ナースのように頭を揺らしながら迫るため、顔が狙いにくい。のけぞったときに見える後頭部も逃さず撃とう。

移動攻撃の際には、墓碑を壊すとアイテムが出る場所も。余裕があれば探してみよう。

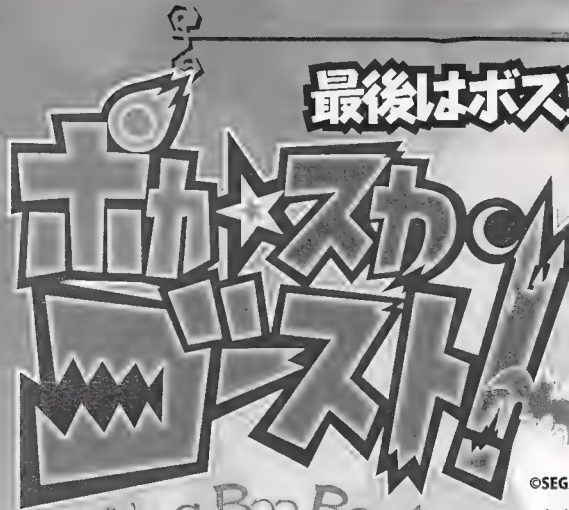
この連射勝負で時間を短縮すれば、ジョージ救出も楽に。力の限り撃ち込むしかない！

挑戦者の手記

ポカ☆スカ ゴースト!

It's a Boo Bash!™

最後はボス戦でスカッとしよう!

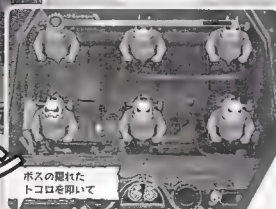
ユーの想いを打撃に込め 力の限りヒット・ゼム!!

イヤな生活環境に、最近ストレス溜まってません？　今回は手強いボス戦のコツを一挙伝授！　彼らを苦手な上司や横領政治家とかに見立て、ツエでボコボコにしちゃうと吉!?

ポカ☆スカ ゴースト!
■メーカー：セガ
■ジャンル：アクション
■操作方法：魔法の杖デバイス
■発売日：2007年7月(稼働中)
■使用基板：NAOMI

一人用ボス戦

恐怖の実験室
ボス：フランケン

ボスの隠れたトコロを叩いて

力自慢のフランケンはいろいろなものを投げてくるが、投げた直後ならためたたきでまとめて撃墜できるぞ。一定ダメージで子分の陰にコソコソ隠れるモードになるので、正解の場所をたたけ！

血を求める者
ボス：バンパイア

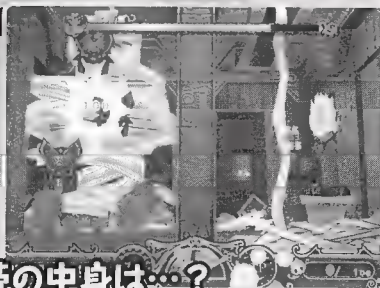
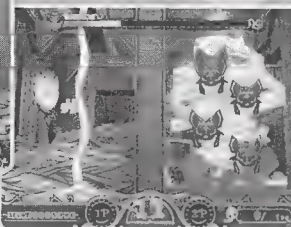
バンパイアは光弾で攻撃してくるが、順番に打ち返せば無問題。一定ダメージでコウモリに化けるが、見ての通り子分との違いは明確。速攻でたたき落とそう！

二人用ボス戦

※二人用の場合、このボス戦が最終面です。

機械仕掛けの秘密
ボス：フランケン

片方のプレイヤーが一人用と同じく投げてくるものへの対処、もう片方はパネルの神経衰弱を解いてフランケンにダメージを与える(一定時間で役割交代)。お手つきはないので、遠慮なくひたすらパネルを開けていくのがコツ！　ただし、鉄骨を打ち返し損ねると、せっかく揃えたプレートが裏返ってしまうので注意が必要。

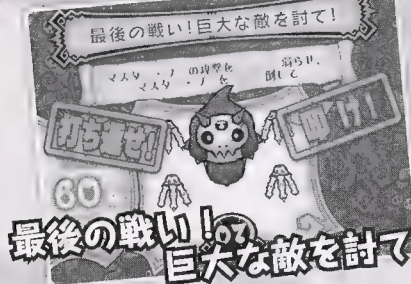
包帯の中身は…？
ボス：ミイラ男

片方のプレイヤーが飛んでくるスカラベ(虫)の迎撃、もう片方は包帯を引っ張ってダメージ(？)を与える係になる。

包帯は上下にこすったりせず、引っ張ったら一度ツエを画面から離し、また画面の一番上から引っ張り直すように！

セバスチャンのお部屋
ボス戦はそれぞれのモードで二種類ありますが、お好きな方を選んでOKです!　私のオススメする戦いやすいボスは、一人用ならバンパイア、二人用ならフランケンですね。特に二人用のミイラ男は強敵でして…… 包帯を引っ張るのはやたら疲れるわ、スカラベを打ち落としそこねると包帯が切れて一定時間引っ張れなくなるわ、やたらスリムだわ(?)と腹立たしいばかりです!

一人用最終ボス戦

全部コイツのせいだったのです！

マスター・ブーをとっちめろ!!

大チャンス!!

最後の戦い！巨大な敵を討て！

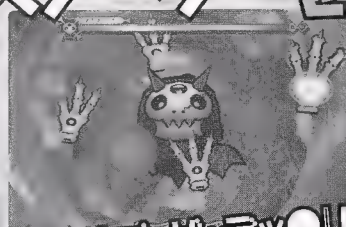
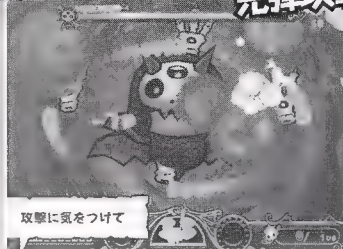
『ハ●ス・オブ・ザ・テッ●』ばりの光弾攻撃!!

2パターン繰り返し

正体見せろやー!!

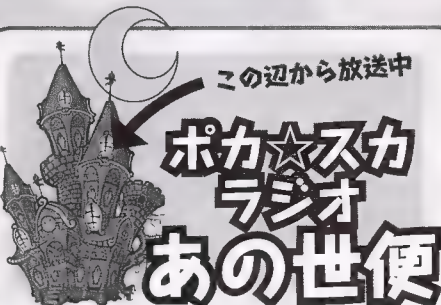
一人用でのみボスを倒すと出現する、真の最終ボスがこのマスター・ブー。この館の善良なゴーストを悪者に（中略）実は年齢300歳の魔（中略）邪気の（中略）というワケで、オッケーこいつ悪いヤツ!!

郵便ポストが赤いのも、大臣がやたら替わったのも多分マスター・ブーのせい！

ちなみにここで負けると、コンティニュー不可でバッドエンディング一直線に……。手強い相手ですが実は弱点もあるので、絶対勝って帰ろう！

まずは手始め、やたらとたくさん光弾を撃ってくる攻撃から。順番に打ち返すだけでいいので、落ち着いて対処していこう。

光弾をある程度打ち返すと、口の中へいざ接近！ ザコゴーストをためたたきで蹴散らす（全滅させる必要なし）と本体が見えますので、そこに鬼連打を！

この辺から放送中

ポカ☆スカ ラジオ あの世便

館の一室から放送する、なりたて～200歳のヤングな幽霊に大人気の深夜番組。今夜も寄せられた質問に、答えたり投げたりの一時間がスタート!?

今夜も丑三つ時にやって参りました流浪の番組『ポカ☆スカ ラジオ』、お相手は私、セバスチャンと……。

実はチョイ悪、ブラックセバスがお送りするぜ。ちなみに俺様の正体はだな……。

（スルー）ではまず最初の質問は、埼玉県の故・花火職人の方から！
「デ・ブーの体脂肪率っていくつ？ 見た目ヤバいくらい太っていますが……」

実はゴーストなので肉体がありません。なので体重も体脂肪率もゼロです。

ぅおおい!! 今世紀最大に無駄な質問で俺様の激カミングアウトをスルーかよ!?

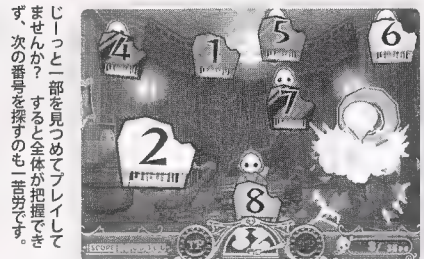
メタボ？

比べて分かる、その肉厚感。霊界でも生活習慣病は社会問題。

では続いて、ニュージャージー州の故・海兵隊員の方からいただいた質問を！
「『数字の魔力』が難しすぎて困るガンホー。攻略法を教えてイエッサー！」

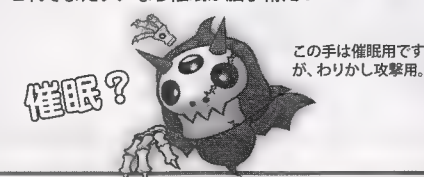
無茶なキャラだなオイ（汗）。まぁ、たしかにあのミニゲームは凶悪だよなぁ。

『数字の魔力』に限らず、頭を使う系のゲームには罠があります。画面をよく見ようとすると、視界が狭まっちゃうんです。

じーっと一部を見つめてプレイしてませんか？ すると全体が把握できず、次の番号を探すのも一苦労です。

あー、そういや画面に顔近付ける勢いのヤツらをよく見るな。逆に後ろに引いて全体を見渡す方がマシってことだな？

その通り！ 脳トレ系ゲームでは常識ですね。部分ではなく全体を見るんです。

全体が図形や模様みたいなイメージで、ぼんやりとでも把握できりゃ合格だな。これでまだダメなら催眠か脳手術だ！

催眠？

この手は催眠用ですが、わりかし攻撃用。

では本日最後の質問は木星圏の故・運搬業者の方から……ん？ **「ラスボスに負けるとどうなってしまうのでしょうか？」**

ケケケ、そりゃもう館は大変なことになるぜ！ ちなみにみんなが知りたがってる俺様のこの姿はその時……。

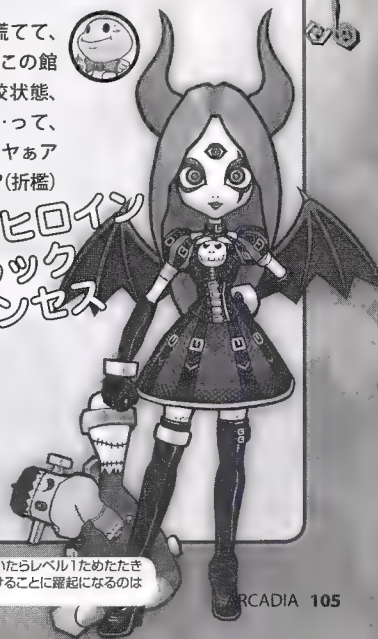
（超スルー）負けると、などと考えず、強い気持ちで臨んでください。まぁ、カワイイヒロインもいないので、やってやるという気になれないかもしれませんが……。

……………。
（無音無言でセバスチャンの背後に立つ）

（あ、ヤベッ!?）い、いやいやカワイイ娘が一人いただろ？ な、いたろッ!?

何をそんなに慌てて、カワイイ娘？ この館は純粋な男子校状態、そんなカワ……って、あ、お嬢ッピぃヤぁアアアアアアア!!?（折檻）

ひそかにヒロイン ブラックプリンセス

道中いろいろな妨害をしてくるツンデレ（多分）悪魔っ娘、ブラプリ嬢。その正体はグッドエンディングで確かめてね！

セバスチャンのお部屋

ラスボスであるマスター・ブーは、さほど強くなはいですが制限時間がかなり短く、弱点である本体に超音速で連打を浴びせないととても間に合いません。口が開いたらレベル1ためたたきで中央部分のザコゴーストの一部を蹴散らし、そこに見える本体に北斗百●拳かと言わんばかりの秒間16連射を浴びせてください！ ザコゴーストを全てやっつけることに躍起になるのはタイムロスになるのだけなので、ムキにならないように。

簡単ATでドリフトモード&山岳コースにチャレンジ！

BATTLE GEAR 4 Tuned
BATTLE GEAR 4
バトルギア4チューンド

今回は、テクニカルコースの「超上級」をドリフトモードで、そして山岳コースの「上級D」を攻略だ！ どちらも一筋縄ではいかないコースだぞ。

バトルギア4 Tuned
■メーカー：タイトー
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル+ペダル×2+ギア+サイドブレーキ（プロ筐体のみペダル×3）
■発売日：2006年11月（稼働中）
■使用基板：TAITO Type X+（プラス）

Text：ずるずる⑱

※記事中には開発用機材で撮影した、通常のゲーム画面とは異なる画面写真を使用している個所があります。

ドリフトモード攻略第5弾

簡単ATでチャレンジ・2！ 目標は9000pts.
超上級

このコースには、ヘアピンのようなコーナーは少ない。しかも加速できる区間が随所にあるため、減速が間に合わず、ドリフトポイントを稼げない状況になりやすい。その状況の回避することに加え、ポイント稼ぎを楽しむために、速度超過しない簡単ATで高得点を狙っていこう。

簡単ATで走る上での注意点は、コーナー進入時の減速が早いところ。減速完了から切り込むと荷重移動が弱過ぎてドリフト走行ができなくなるのだ。これを回避するには、自動ブレーキが作動し、減速が始まったらすぐに切り込めばいい。

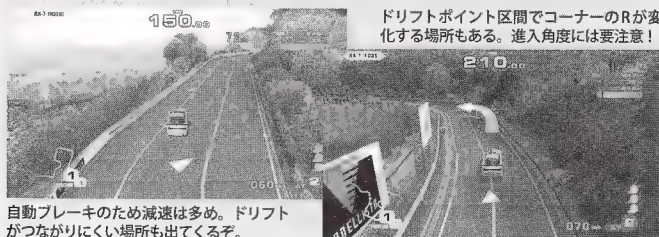
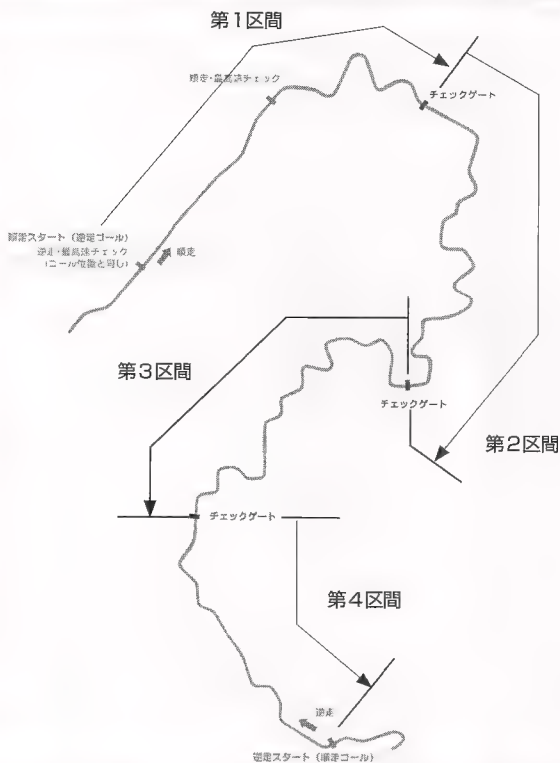
そのタイミングが取りにくい人は、早めに切り込むといいだろう。

また、緩いコーナーが続く部分では、荷重移動が少ないのでテールの振り具合が弱くなる。そんなときはフェイントを入れて素早く振り出してから、ドリフトするといい。

これらに注意して9000pts.以上を目指そう。

自動ブレーキのため減速は多め。ドリフトがつながりにくい場所も出てくるぞ。

ドリフトポイント区間でコーナーのRが変化する場所もある。進入角度には要注意！

第1区間
チェックゲート
チェックゲート
第2区間
第3区間
チェックゲート
第4区間
逆走スタート（順走ゴール）

アルカディアカップ情報

アルカディアカップ第8回の結果発表！ 最終回となるこの8thラウンドは、久々のドリフトモードでの勝負。しかもコースは弩級B（順走）。周回コースとはひと味違う舞台でのドリフトに手こずったプレイヤーも多かったのではないだろうか？

そんな弩級Bドリフトモードを制したプレイヤーはK.SPEEDのインプレッサ。各計測地点で満遍無く高得点をマークし、17738ポイントという高得点で見事チャンピオンに輝いた。

ここで紹介している以外の入賞者については公式サイト（アドレスは下記）で発表されているので、見にいってほしい。

好評のウチに幕を閉じたアルカディアカップ。しかし、『バトルギア4 Tuned』のイベントレースはまだ続く予定（P109参照）。やり込みを続けてチャンピオンを目指そう。

公式サイトアドレス
http://battlegear.net/

アルカディアカップ8thラウンド上位入賞者発表！

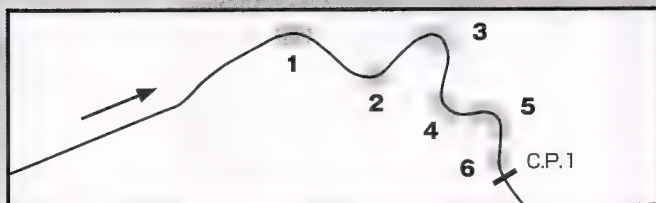
	プレイヤーネーム	使用車種	ポイント
総合1位	K.SPEED	IMPREZA specC[GDB]	17738
6速MT1位	SATURN	LANCER Evo. Ⅸ MR	15006
AT1位	CHALLENGER	RX-7[FD3S]	17014
ゾロ目11位	K.SPEED	Xsara	17157
ゾロ目22位	K.SPEED	PEUGEOT 206 RC	16834
ゾロ目33位	K.SPEED	SKYLINE [R33]	16270
ゾロ目44位	K.SPEED	INTEGRA[DC5]	15971
ゾロ目55位	小松奈々	CITROEN C4 2.0 VTS	15590
ゾロ目66位	コムギタン	SKYLINE [R34]	15288
ゾロ目77位	コムギタン	RX-7[FD3S]	14922
ゾロ目88位	カルディナGT-TMT5	TRUENO[AE86]	14570
ゾロ目99位	コムギタン	TRUENO[AE86]	14137
ゾロ目111位	コムギタン	SKYLINE [R33]	13935

ドリフトポイント 第1区間 目標1750pts.

スタート後、1までしばらく走る。

1、2、3のコーナーのRは大きめなので早めに切り込む。そしてテールを振って進入し、それぞれで250、300、500pts.を稼ごう。

4、5、6の三つの区間は、しっかり切り返すことでドリフトをつなげ、ここで700pts.は出したい。

1 2 3 4 5 6 C.P.1

ドリフトポイント 第2区間 目標3150pts.

7の区間も早めにテールを振り出す。ここでは300pts.は出せる。

8から9の短い区間は切り返しに注意し、10の緩いコーナーで強めに切り込み、8から10で600pts.稼ごう。

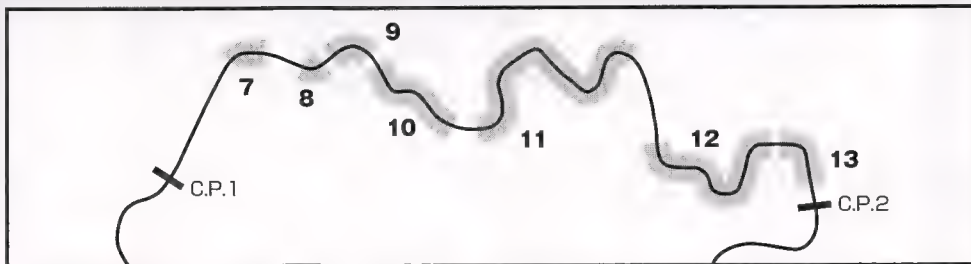
11はコーナー間の距離に注意してドリフトする。1200pts.が目標。

12、13の区間は自動ブレーキで速度が落ちてドリフトがつながらない。12で800pts.、13で250pts.稼ごう。

コーナー間の距離を把握することが重要。横にする時間を調整し、ドリフトをつなげよう。

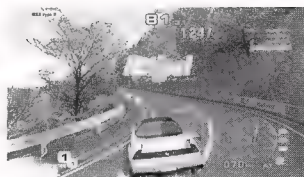
12から13の間は短いが、簡単ATだと速度が落ちてつながらない。無理はしないこと。

緩めのコーナーが続く区間では、あまり減速しないので荷重移動が弱い。そのため大きくテールを振り出せない。これを防ぐために、強めに切り込もう。

7 8 9 10 11 12 13 C.P.1 C.P.2

ドリフトポイント 第3区間 目標3200pts.

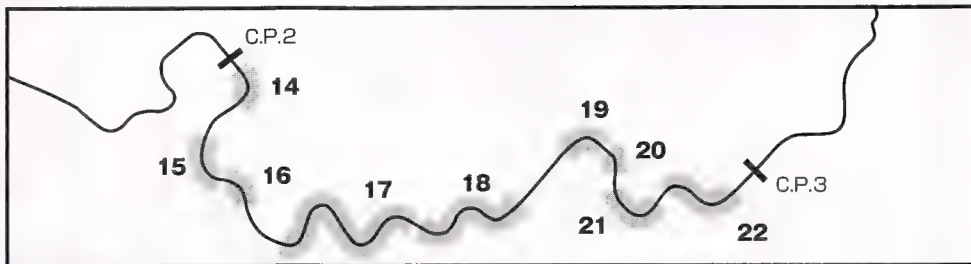
14は300pts.が目標。15は奥でRがきつくなるので、インを突くのを遅らせる。奥のRに合わせてドリフトし、16につなげて500pts.を目指そう。

17から18の区間は長いが、早めに切り込み丁寧にカウンターを当てていこう。ここで1500pts.は出したい。

19は20とつなげて300pts.、奥できつくなる21で200pts.、22はしっかり切り返して400pts.稼ぐ。

17、18の区間は長く、Rの大きさもさまざま。コーナーのRに対応できるかが重要。

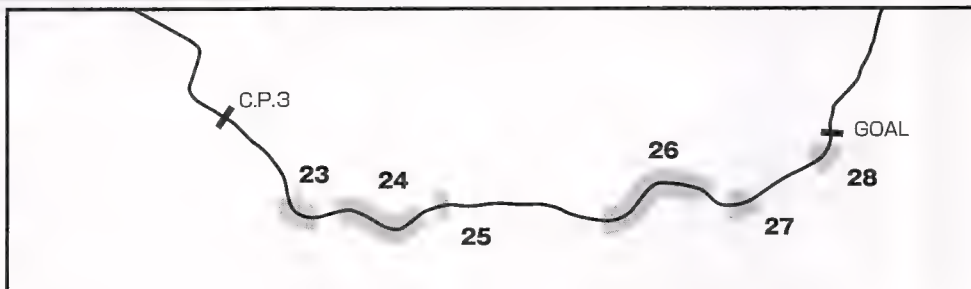
19、20の区間は、間が少し開く。また最後の部分のラインがイン寄りになるので注意。

奥でRがきつくなる15や21は、インを突くのが早過ぎると、後半までドリフトが続かない。後半の小さくなるRに合わせて、切り込んでいこう。

C.P.2 14 15 16 17 18 19 20 21 22 C.P.3

ドリフトポイント 第4区間 目標1300pts.

23は270pts.、24は切り過ぎに注意して350pts.、短い25で30pts.稼ぐ。26は切り返した後のラインに注意しながら、300pts.を目標に。27で150pts.出したら、最後の28のインを抜け、200pts.稼いでゴールへ！

最後の28の区間は、稼ぐラインがイン寄りになっている。アウトから強めに切り込むことで確実にインを突き、ドリフトポイントを稼ごう。

C.P.3 23 24 25 26 27 28 GOAL

復活コース攻略

上級D

コースレイアウトだけを見ると難しいコースには思えないだろう。しかしこのコースの脇には雪が残っている。グリップ力が低下する、この雪の部分に注意して走らなくてはいけないのだ。

またコースの両脇が深めの溝になっている部分もある。この溝に入り過ぎると急にスピードが落ちてしまう。溝に注意して速度を維持しよう。

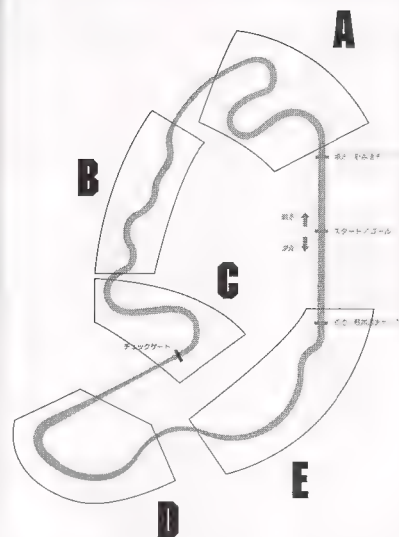
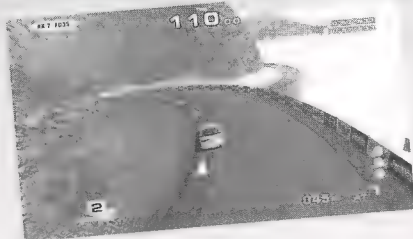
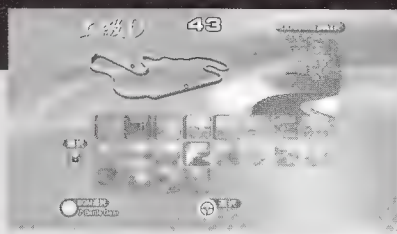
車はトラクションの良い4WDのインプレッサ。ストロークのある足回りで挑戦。

A

B

C

D

E

POINT A きっちり減速！ グリップ走行でインをキープ

最初の左は、1周目であれば加速途中なので、速度超過になることはない。しかし2周目以降は注意が必要。早めに減速し、2速に落として85キロぐらいで曲がろう。

次のきつい右は、さらに減速して55キロまで落とし1速で曲がろう。

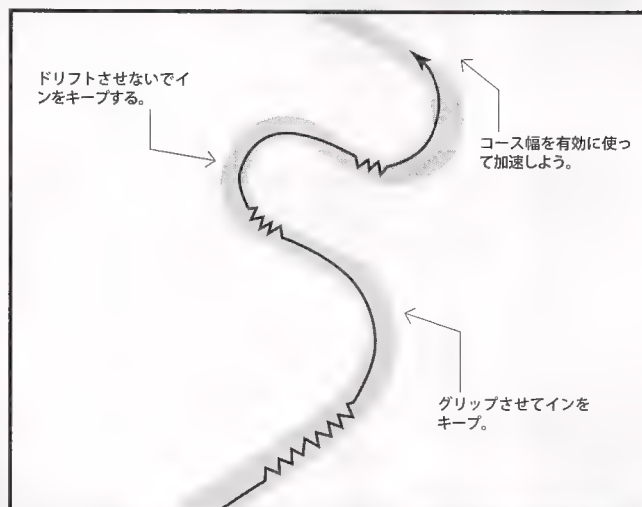
登りつつ左に曲がるところは、インの雪に注意。そしてアクセルを踏み過ぎないようにして2速で抜ける。

きつい右は、2速で曲がると立ち上がりの加速が鈍るので、1速に落とした方がいい。

速度超過でグリップを失うと逆に遅くなる。確実にグリップさせて曲がろう。

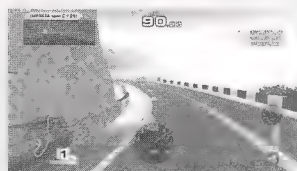
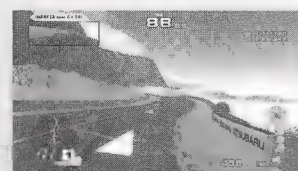
ドリフトさせないでインをキープする。

コース幅を有効に使って加速しよう。

グリップさせてインをキープ。

POINT B トラクションに注意！ 直線的に走れ

この区間は、トンネルの中からラインを調整し、直線的に走っていく。

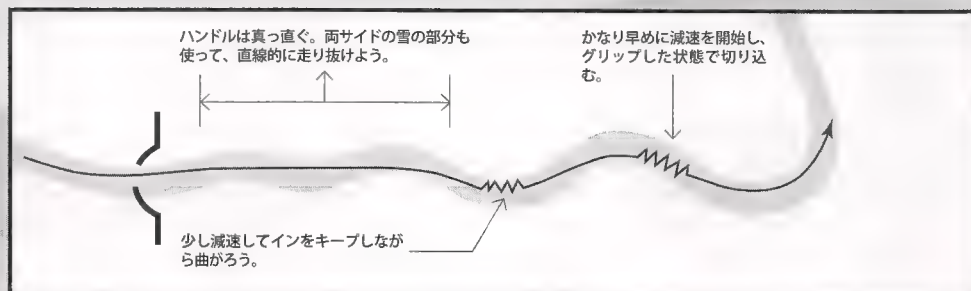
トンネルを出る直前、強く切り込んで左寄りをキープすることで緩い右、左、右を直線的に抜けていく。

その際、雪の上を走ることになるが、直進状態なら問題無い。問題はその先で、直進部分で減速して90キロ以下にし、グリップ走行でややきつい左、右を抜けていこう。

トンネル内の緩い左はインを突かずに走る。そうすることで、出口でインに切り込みやすくなるぞ。

ここからアクセル全開で直進！ 早めに減速をしてややきつい左、右のインを突いて抜けていこう。

トンネル出口でラインを左に寄せられると楽に直線的に走れる。雪の上だが気にせず、直進していこう！

ハンドルは真っ直ぐ。両サイドの雪の部分も使って、直線的に走り抜けよう。

かなり早めに減速を開始し、グリップした状態で切り込む。

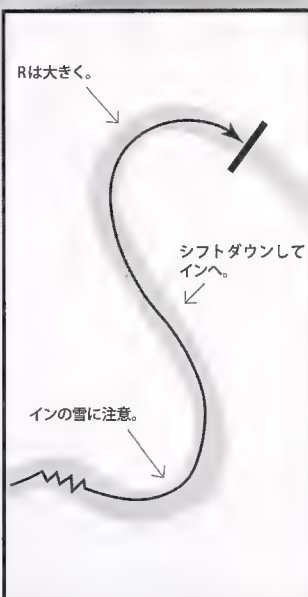
少し減速してインをキープしながら曲がろう。

POINT C 切り返すときはインの雪に注意しよう

最初の左は、進入前の直進状態のうちに減速する。75キロまで落として2速で曲がろう。

その際、インの雪の部分には入らないようにすること。入ると前輪のグリップが無くなり、スピン状態になってしまうぞ。

切り返したら3速に上げ、すぐにアクセルを緩めて2速に落とす。エンジンブレーキで減速し、荷重移動を利用して右のインを突く。そしてアウトインアウトで抜けていこう。

インの雪の部分には絶対に入らないように！もし入ってしまった場合は、すぐにアクセルを緩めればスピン状態から脱出できるぞ。

Rは大きく。
シフトダウンしてインへ。
インの雪に注意。

POINT D 減速は早めに！ ダート部分に注意

手前の切り返しはしっかりグリップさせて脱出。ここの進入前で165キロ以上にしておくことが理想。

そこから2速までシフトダウンして、スピードを75キロに落とす。

できるだけRを大きくして通過速度を上げるように。しかし両サイドに雪があるので、雪に乗らない範囲でコース幅をしっかり使っていこう。

雪に注意しながらインを突いたら、加速しやすくするために、緩い左はあまりインを突かずに走る。

両サイドの雪に注意してコーナーを抜ける。しかしアウトに膨らみ過ぎて舗装路から外れないように注意しよう。

コース両サイドの「雪」部分には絶対に入らないように！

POINT E 最後は直線的に

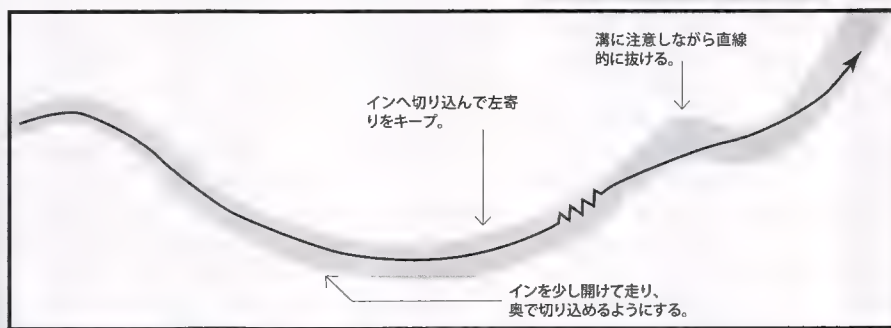
最初の緩い左は、少しインを開けて走る。最後のところでインへ切り込んで左寄りをキープし、切り返し部分へ突入。

切り返す部分は全開で抜けるのは無理。右へ切り込む前に減速し、3速、120キロで直線的に抜ける。だがインを突き過ぎると溝に落ちて直進できなくなる。あまりインへ寄らないようにして走り、高い速度でストレートへ抜けていこう。

切り返し部分のインは溝になっている。落ちると切り返せなくなるぞ。

緩い左コーナーは、あまりインを突かないように走る。接触によるミスに気を付けよう。

インに寄るのは我慢。最後に切り込んで左に寄り、切り返しへの準備を完了する。

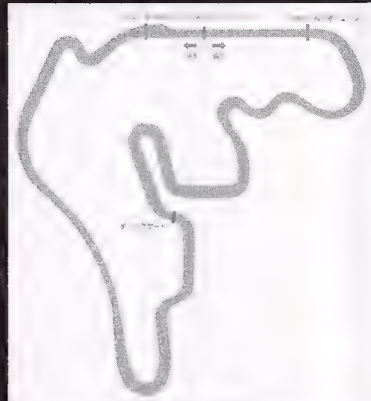
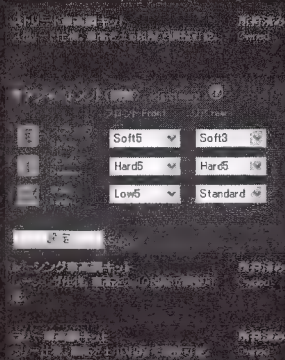
溝に注意しながら直線的に抜ける。
インへ切り込んで左寄りをキープ。
インを少し開けて走り、奥で切り込めるようにする。

やり込み度合いが試される 新たなイベントレース開催

『バトルギア4 Tuned』のイベントレースの情報をお伝えしよう。既に公開されているコースを舞台にしたイベントレースも2回目。今回は「超上級C」が対象コースとなる。ストレートや高速コーナー、S字や複合コーナーなど、変化に富んだサーキットコースだ。

勝負のカギを握るのはやはり足回り。路面の凹凸に対応できるセッティングが出せるかどうかだろう。右に開発陣お勧めの足回りのセッティングを掲載するので、参考にしてほしい。

このイベントレースの詳細（モードや開催期間など）については、公式サイトを参照してほしい（アドレスはP106に掲載）。

開発陣お勧めセッティング

Front	Rear
Soft5	Soft3
Hard5	Hard5
Low5	Standard

今ちまたで人気を集めている選手をポジション別に紹介

強いチームを作るには、強い選手でチームを構成するのが近道だろう。そこで、今ちまたではどんな選手が強いとされているのかをポジション別に紹介していく。ぜひ、チーム作りの参考にしてほしい。

WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2006-2007

ワールドクラブ チャンピオンフットボール インターコンチネンタルクラブス 2006-2007
■メーカー　セガ
■ジャンル　スポーツゲーム
■操作方法　専用コンパネ＋トレーディングカード
■発 売 日　今冬稼働予定
■使用基板　LINDBERGH

ポジション別人気選手

ここでは、今人気集めている選手を、ポジション別に紹介していく。ちまたではどんな選手が「強い」とされているのかについて、フィーバー☆トラックに独断取材を敢行した。

GOAL KEEPER編

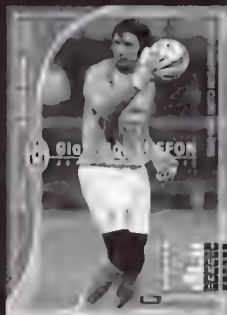
GKに白カードを使うなら、デ・サンクティスしか居ない、といっても過言ではない。飛び出しやセービングなど、トータルバランスに優れていて、しかもDFと連携線がつながりやすいというのも大きい。対戦相手が前線に四人選手を配置するフォーメーション（CF＋両WG＋トップ下）の場合、特に相性がいい。「どうしてもこのDFを使いたい」という場合で、そのDFとの連携線がつながりやすそう、という理由があればレイナやペリッツォーリという選択肢もあると。

Morgan DE SANCTIS

モルガン・デ・サンクティス

レアを使うのであれば

GKに黒もしくはレアカードを使うのであれば、ブッフォンだろう。キーパーボタンに対する反応が早く、中央突破やスルーパスを狙ってくるチームには絶大な威力を発揮する。逆に飛び出すスピードが速過ぎて、センタリングをキャッチしないではじいてしまうのが欠点といえば欠点。

ジャンルイジ・ブッフォン

DEFENDER編

最終ラインとして使うのであれば、足を出してボールを取りに行く能力よりもカバーリングの能力を重視した方が強いようだ。その能力に秀でているのがバレージとベルゴミ。センタリングに対して競り合っても強いし、中央で当たりにいっても強くて強い。ベルゴミはチェックに行くのが早い半面、裏を取られることが多々ある。使うのであればその点に注意が必要になるだろう。

ほかにもデサイー、レアならカンナバロ、マルディーニなどには、安心して最終ラインを任せられる。

Franco BARESI

フランコ・バレージ

白カードを使うなら

白DFは最終ラインだけでなくDMFとしても使えるので、多めにチームに入れている人も多いだろう。そんな白DFの中ではビリカとミハイロビッチがお勧め。

ビリカ

両選手ともセンタリングを上げる選手や、シュートを撃つ選手との競り合いに強いだけでなく、前にフィードするのもうまい。DMFにも使えるという意味では、ボウマやレグロッターリエも候補に入ってくる。

シニサ・ミハイロビッチ

稼働まであともう少し
『WCCF IC 06-07』最新画面写真

今冬に稼働が予定されている『WCCF IC 06-07』では、これまでの8台サテライトではなく、4台サテライトの筐体も出回るそうだ。そんな『WCCF IC 06-07』の画面写真を公開。

今回公開された画面写真はコミュニケーションシーンとグラウンドでの練習のシーンなど計5点。

MIDFIELDER編

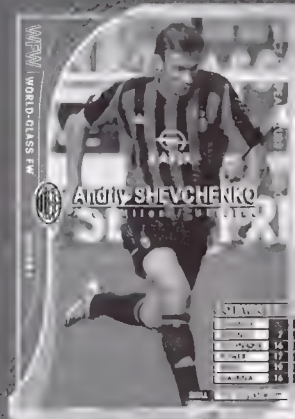
トップ下であればFWが、DMFならDFがこなせてしまうということもあり、特にレア（or黒）は強いMFが発掘されにくい。そこでここでは、MF表記の優良白カードを紹介する。

キューウェルは本来のサイドアタッカーとしてではなく、トップ下で起用するといい動きをする。スルーパスやサイドに開いてからのセンタリングを出すのはもちろん、ゴール前に顔を出しシュートまで持ってくる。サンタクロス[illegible]にも似たような[illegible]を期待できる。

ハリー・キューウェル

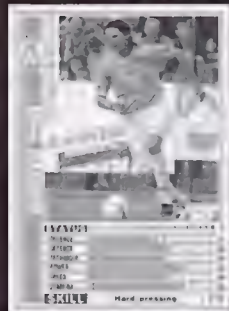
FORWARD編

[illegible]で、「一番使えるCF」との呼び声が高いのがシェフチェンコ。とにかく、決定力がバツグンに高い。足が速いのでWGとしても機能するが、もったいないので真ん中でフィニッシャーとして使った方がいいだろう。ほかにも、レアカードならクリンスマン。白カードであればフレージやアドリアーノ（[illegible]）がCFとして人気を集めている。

また、白カードに限っていえば、右サイドでは[illegible]やシセ、左サイドではルケといった選手がお勧め。

アンドリー・シェフチェンコ

DMFでは

白カードの中では、DMFとしてトップクラスの性能を誇るガットゥーゾ。ほかにもペッロッタ（05-06）やディアッラ（ただし右サイド限定）もいい動きをする。

イヴァン・ガットゥーゾ

ディノ・バッジオは、数値だけを見ると大したことのない選手に見えるかも知れないが、これがなかなかいい選手。チェイスが速く、当たりも強い。例えるなら「小さいヴィエラ」といった感じだ。

ディノ・バッジオ

[illegible]

数値的にはいまいちのミド。しかし、右WGに配置すると活躍が期待できる。あまり中に切れ込まず、右サイドを真っすぐドリブルし、チャンスを演出してくれる。

ミド

一時期、人気を集めたデルヴェッキオは、白FWの定番としての座は上記した選手に譲ってしまった。しかし使えなくなったわけではない。トップ下で起用すると、いい動きをするようだ。

マルコ・デルヴェッキオ

スピードを維持できるどうかが勝負の分かれ目

頭文字D ARCADE STAGE 4

タイムを縮めていく上で大きな障害となるのが、減速とハンドリングで特別なテクニックが必要となるヘアピンコーナー。この技術をマスターし、難関コースの「秋名」、「いろは坂」に挑戦だ！

携帯電話またはパソコンからアクセス!!
頭文字D.NET【http://sega-initiald.net/】

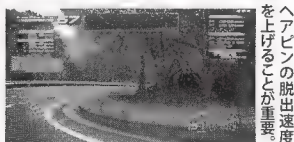
頭文字D ARCADE STAGE 4

■メーカー　：セガ
■ジャンル　：レースゲーム
■操作方法：ハンドル＋アクセル＋ブレーキ＋ギア
■発 売 日：2007年2月下旬（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH

Text: ずるずる㊊

「秋名」「いろは坂」の攻略ポイント

攻略する際「キモ」になるのはやはりヘアピンコーナー。このヘアピンコーナーがしっかり攻略できないと、コーナーの脱出速度が低くなる。しかもその直後に直線がある場合は、加速が鈍って大きなタイムロスになるのだ。

いかに高い速度につなげるかが勝負になる！

ヘアピンの脱出速度を上げることが重要。

高速区間の直前のヘアピンコーナーが勝負！「秋名」

攻略上、ネックになるのはやはり連続ヘアピンコーナーだろう。加えてタイムアップのために平均速度の向上を目指すなら、トップスピードに達するまでの距離をいかに短くするかが課題となる。

そこで注目して欲しいのが右図のコース上に記したaからfのヘアピンコーナー。

これらのヘアピンコーナーの後には、加速できる区間がある。ヘアピンをクリアした後、高い速度を維持しつつこの加速区間に入っていけるかどうかポイント。そのテクニックを次のページで紹介する。

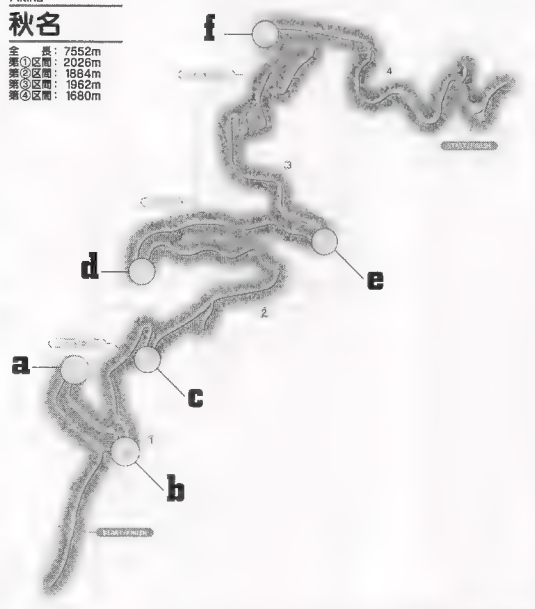
脱出時の速度の目安は130キロ以上だ！

脱出速度を上げるには、まず接触しないこと。

Akina
秋名

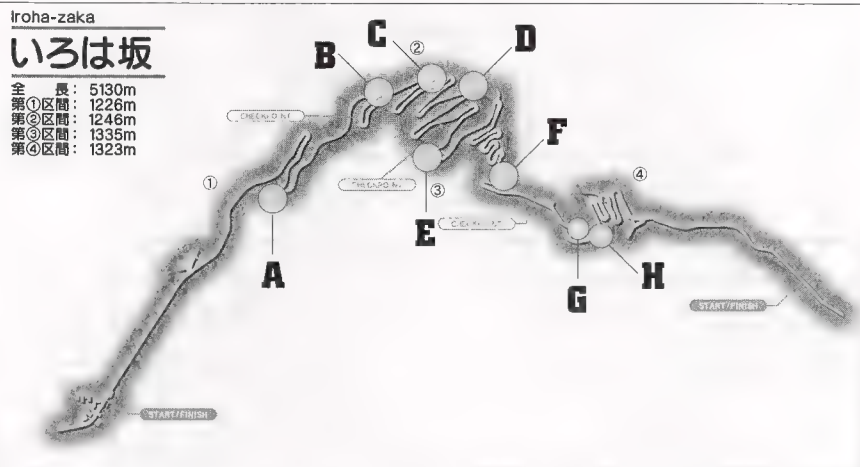
全　長：7552m
第①区間：2026m
第②区間：1884m
第③区間：1962m
第④区間：1680m

Iroha-zaka
いろは坂

全　長：5130m
第①区間：1226m
第②区間：1246m
第③区間：1335m
第④区間：1323m

Rの違いに対応！「いろは坂」

多彩なヘアピンコーナーが存在するいろは坂。途中でRが変化したり、脱出のラインが変わるなどかなり難度が高い。これに対応できるかどうかがカギだ。

そこで注目したいのが左図に記したAからH。ただ減速して小さく曲がるだけでなく、その前後のコースの流れに注意し、接触せずに走ってタイムアップを目指す。脱出時の速度の目安は80キロ以上だ！

Rの小さいヘアピンコーナーでは、ラインが膨らまないように、車をしっかり横にすることが基本。もちろん接触には細心の注意を払う。

頭文字Z するする最速伝説　**コーナーの減速方法:**減速する方法は通常、アクセルを緩めるエンジンブレーキとフットブレーキがあるが、壁への接触で起きる減速も一つの減速手段。だがこの方法、「本来の減速する場所」であれば問題が無いが、クリッピングポイントを通過した後の加速区間で接触してしまうと車の推進力を妨害することになる。インに近付き過ぎないということにも十分に注意しよう。

ヘアピンコーナーを極めよう！

早めの減速開始、素早いハンドルの切り込み、そこから生まれるテールスライドでヘアピンをクリアしていく。この作業を洗練させ、さらに極めていくぞ！

第1段階　ヘアピンでの基本テクニック

基本となるテクニックは、早めの減速と強い切り込みによって作るテールスライド。これでクリッピングポイントまでに車を真横にする。

重要なのはここからで、テールスライドしている状態で車を脱出方向に向ける。そして回復するトラクションを最大限に生かせるようにする。

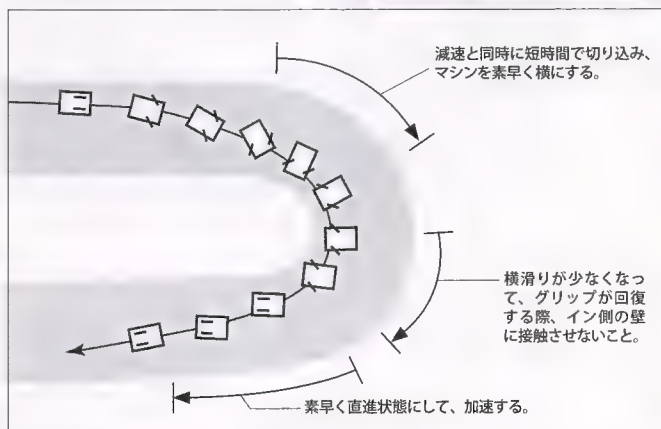
ここで余計なハンドル操作があると、それが抵抗になって減速するぞ！

早めに切り込み、テールを振って車を真横に！イン側に接触すると減速するので注意！

クリッピングポイントを通過したときには脱出方向を向いているように。そして加速体勢に入る。

減速と同時に短時間で切り込み、マシンを素早く横にする。

横滑りが少なくなって、グリップが回復する際、イン側の壁に接触させないこと。

素早く直進状態にして、加速する。

第2段階　ヘアピンのRの変化に対応する

ヘアピンコーナーのRが小さくなるとラインを膨らませないためにさらなる減速が必要になる。しかしその膨らむ力を利用することでヘアピンを速く抜けられるのだ。かなり早めに切れ込み、クリッピングポイントまでに車を真横以上にしておく。しかし車には「膨らむ力」が働くので、その状態のままクリッピングポイントを通過できるのだ。

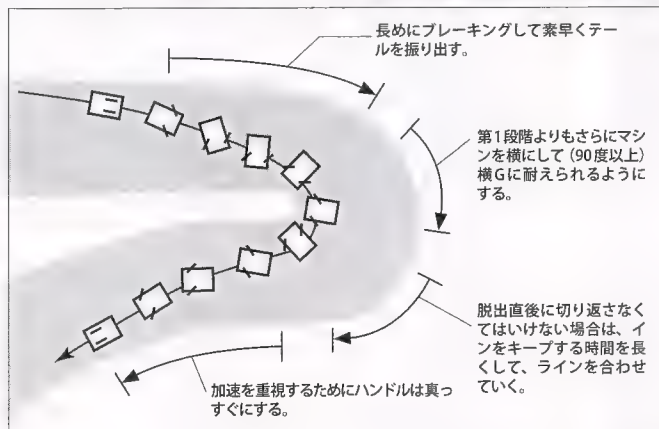
コースを逆走する勢いでハンドルを切り込み、クリッピングポイントでは真横以上の向きに！

真横以上の向きにして、膨らむ力に対抗する。その後、素早く切り返して加速へ転じよう。

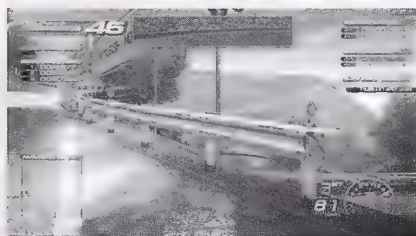
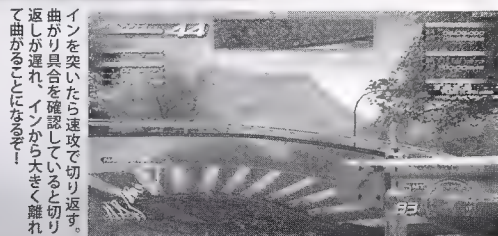
長めにブレーキングして素早くテールを振り出す。

第1段階よりもさらにマシンを横にして（90度以上）横Gに耐えられるようにする。

脱出直後に切り返さなくてはいけない場合は、インをキープする時間を長くして、ラインを合わせていく。

加速を重視するためにハンドルは真っすぐにする。

第3段階　ヘアピンの切り返しに対応する

いろは坂でもっとも大変なところは、いわゆる「空中のライン」を描く区間。ここは段差を飛ぶことではなく、素早く切り返すことに気を配ろう。そうすることで短時間で、次のインに対して車の向きを真横以上にできる。

ポイントは、インを突いた後の切り返し。曲がり切ったことを確認してから切り返すと間に合わないので、インを突いた直後に切り返し操作を始めて間に合わせよう。

長めにブレーキングすることでテールを大きく振り出す。そして素早く＆強く切り込んで極小のRで曲がっていこう。

インを突いたら速攻で切り返す。曲がり具合を確認していると切り返しが遅れ、インから大きく離れて曲がることになるぞ！

「いろは坂」の空中に描くラインのポイント

最初が肝心！　まずしっかり減速する。そして素早く真横にしてインをキープする。

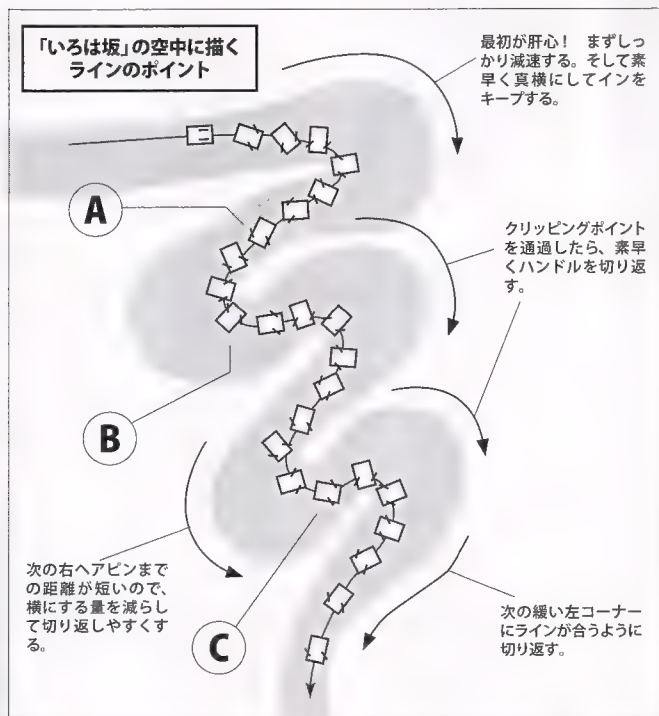
クリッピングポイントを通過したら、素早くハンドルを切り返す。

次の右ヘアピンまでの距離が短いので、横にする量を減らして切り返しやすくする。

次の緩い左コーナーにラインが合うように切り返す。

A

B

C

頭文字Z するする最速伝説　**いろは坂の後半のヘアピンコーナーにも要注意！**：マップのH以降にあるヘアピンコーナーは、コーナーの後半でだんだんRが大きくなっていく。そのRに合わせてハンドルの切り込み量を減らしていかないと、インの壁に接触することになる。しかも連続するので平均速度が落ちやすい。進入速度に注意し、減速し過ぎないようにしよう。

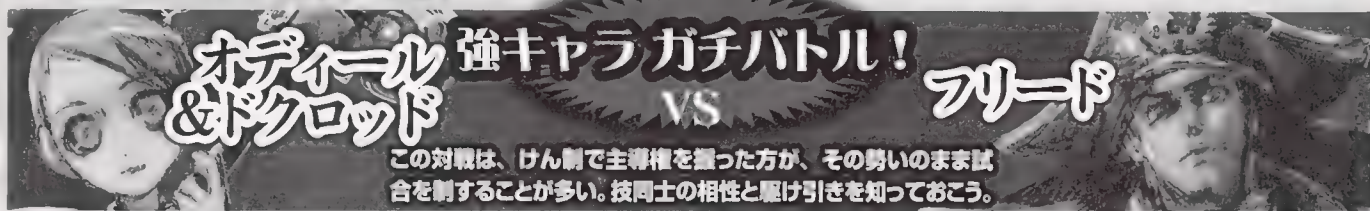
ファンタジアな闘いはまだ終わらない！

BattleFantasia™
バトルファンタジア

今回は前号に引き続き組み合わせ対戦やキャラ別テクニックをピックアップ！ さらにシステム系情報も独占入手したのであますこと無く紹介するぞ。実戦で使えるかどうかはお楽しみだ。

Text：MVP、OYZ

BattleFantasia
■メーカー：アークシステムワークス／タイトー
■ジャンル：剣と魔法の対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：稼働中（2007年4月）
■使用基板：TAITO Type X²

強キャラ ガチバトル！ オディール&ドクロッド VS フリード

この対戦は、けん制で主導権を握った方が、その勢いのまま試合を制することが多い。技同士の相性と駆け引きを知っておこう。

二つのけん制技

フリード戦は、突進系必殺技のマグナムジェッターやファントムグライドを封じつつ主導権を握りたい。そのためには、けん制のしゃがみDと弱アラベスクをばらまくといい。しゃがみDは早めに置いておくように、弱アラベスクは距離を調整して先端を当てるように出すといいぞ。

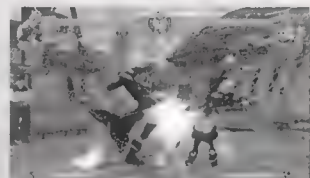
なお、突進系ガード後の状況も知っておこう。マグナムジェッターは弱なら投げで反撃が間に合う。素早い反応を要求されるが、クセを付けておきたい。また、中段のファントムダイブ（ボタン放す）はガード後やや不利。その後は、バックジャンプなどで距離を取るのもアリだ。

この後は、グランピルエットで空中追撃できる。入力は↓←→↓→←↓＋BorDがオススメ。

このくらいの距離が理想的だ 近いとしゃがみC始動の連続技をくらうので注意。

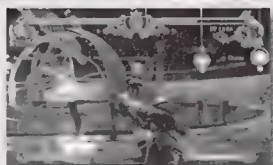
マグナムジェッターを軸に横押し

マグナムジェッターとしゃがみCでけん制しながらなるべくジャンプされないようにしていく。マグナムジェッターはしゃがんでいる相手にも空振りさせられないので、ガードされると投げで反撃されるAは使わずにCを使おう。Cマグナムジェッターは移動距離が長いので先端当てがほぼ不可能だが、相手が投げで反撃してきた場合に、バックステップ→立ちB→マグナムジェットランディングで投げ空振りモーションへ反撃できるぞ。投げ抜けと合わせて狙っていこう。接近戦では相手のジャンプ攻撃やダッシュによってためを維持しづらいので注意すること。

反撃されないCマグナムジェッターがけん制の主力。ガードされた場合に投げを読んだら……。

バックステップから立ちBを当てよう。マグナムジェッターはためが難しいので注意。

リバーサルを警戒しつつ起き攻め

しゃがみDヒット後に追撃をしない場合、起き攻めが可能。ただし、リバーサルの弱ウェルカムテンペストが強力なので、これに対応できる起き攻めを覚えておきたい。

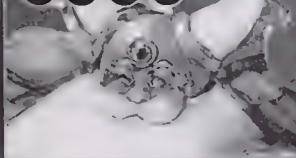
起き攻め自体は単純で、ジャンプCを着地ギリギリに当てるだけ。タイミングが完璧なら、弱ウェルカムテンペストを出された場合は、着地後のガードが間に合う。出されなかった場合は、ジャンプCからの攻めが継続する、といった具合だ。なお、この起き攻めならジャンプCをガチドライブされてもガードが間に合う。

これくらいの高さで重ねれば完璧。弱ウェルカムテンペストが来ても……

ガードが間に合う。しゃがみCキャンセル強アラベスクで反撃。画面端なら追撃も決まる。

しゃがみDガード後の攻防と連続技

オディールのしゃがみDをガードした後はしゃがみCを出すのが有効。先端をガードした場合はしゃがみCが空振りするが反撃をくらうことは無く、深めにガードした場合は相手の行動をほぼ封じることが可能（ガチも難しい）。なおしゃがみDにガチドライブを決めれば下記の連続技で体力を6割奪えるぞ。

しゃがみDガード後は、しゃがみCが安定する。オディールにガチされにくいのでこれで動きを封じよう。

1. 下段ガチドライブ（ヒートアップ発動）→ジャンプD→【立ちB→立ちC】（キャンセル）→Aマグナムジェッター×2→しゃがみC（キャンセル）→マグナムジェットランディング→Aマグナムジェッター（残像を当てる）×2→Cマグナムジェッターorヒートマイジャスティス

対戦攻略 ドンバルブ Donvalve

けん制の立ちCとコマンド投げ。二つの主力技のちょっと変わった駆け引きや狙い方を紹介する。

立ちC後の読み合い

けん制の主力となる立ちC。スキは少ないものの、発生の早い一部の技で反撃される。中間距離ならマグナムジェッターやホーリーデヴォーションで、先端でもバクオンロードマスターなどが反撃になる。

これらで反撃を狙う上級者には、立ちCキャンセルカタパルト・スローで対抗。連続ヒットしないものの、スーパーアーマー部分で攻撃を耐えて反撃できる。このとき、カタパルト・スローはボタンを押し続けよう。

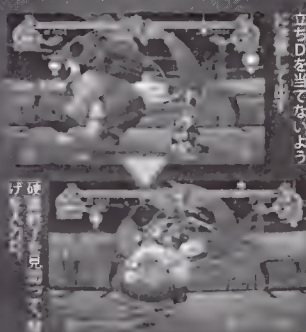
ボタンを長めに押し続ける。超必殺技でもスーパーアーマーならダメージが少ない

投げのポイント

カタパルト・ハンマー（ブレーキ）→フライングトンケーチの連携以外でも、前進する技を使えばこれと同じような形で投げを狙える。

●＋Bor立ちD（空振り）→フライングトンケーチなどその連携。意外性がある上、カタパルト・ハンマーよりも近くで狙える。頑張ってドン・ドン・スィングを決めるのもアリだ。

立ちDを当てないように

硬直に投げ

対戦攻略 オリヴィア Olivia

今回はヒートアップの使い方を紹介。難易度は高いがガード崩しにも役立つのでマスターしよう。

中段からダメージを奪う

間合よりも若干離れた間合い（飛び込みをガードさせた後など）なら、●＋Bの中段でガードを崩しつつ連続技を狙える。ABCボタン同時押しでヒートアップを発動しつつ●＋B特殊し、キャンセルをかけてAデンティ・リヴィーへつなげよう。するとヒートアップ中のハトがヒット中に硬直が切れて、Cデンティ・リヴィー→ケンティフォリアまで連続技になるぞ。ハトの当たり方は最初の間合いで決まるので覚えておこう。

中間からまとまったダメージを奪う。ウルス、マルコ、セドリックには決められない

シャル・ウィ・ダンス？からも狙う

コマンド投げのシャル・ウィ・ダンス？を画面端で決めた後も連続技がかなり伸びる。投げ成立後にダッシュをしつつヒートアップを発動し、素早く近距離立ちCを決めよう。その後一瞬前へ歩いてからもう一度近距離立ちCを決め、ダッシュしゃがみA→（やや遅らせて）立ちD→遠距離立ちC→しゃがみC→デンティ・リヴィー→ケンティフォリアまでつなげよう。どのポイントもつなぎはシビアだが威力は高いぞ。

ハトのおかげで連続技をどんどんつなげられる。シビアなつなぎをモノにしよう。

最新 スーパーキャンセルテクニック

隠れたシステムが一つ明らかに。実戦向きというよりも、見た目が面白くて派手！CPU相手に決めるべし。

超必殺技をキャンセル

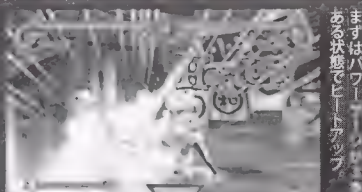
ごく一部の技に限り、超必殺技を超必殺技でキャンセルする現象が発見された。これが可能なのはヒートアップ中に限り、それも下の4キャラの特定の順番のみだ。

●ウルス：バクオンロードマスター→バシリスク・バースト

●マルコ：ダイナラッシュ→ファイナルストライク

●アシュレー：シークレットデザイア→ロイヤルハート

●こより：猫猫蘭舞→猫嵐

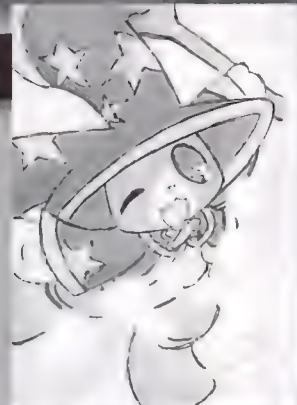
全体の流れはヒートアップ発動→超必殺技2回となるため、全部でパワーゲージを3本消費。決める機会が少ないが、超必殺技の2連発はなかなか派手な演出になるぞ。一度は挑戦して、その演出を見ておこう。

まずはパワーゲージがある状態でヒートアップ

バクオンロードマスターを出す。

続けてバジリスク・バースト

まだだ、まだ終わらんよ！

「BF団」の砦

女子、男子を問わずおはがきがモスモスと攻めてきており、うれしい悲鳴のこのコーナーだが、このように縮小の一途をたどっているのは残念の一言。だが投稿者の士気も高く、いつか返り咲く日が来ることを諦めないで進んでいきたい所存であります。

静岡県　獣帝さん

愛では許されないこともある？

ストーキングは犯罪です。

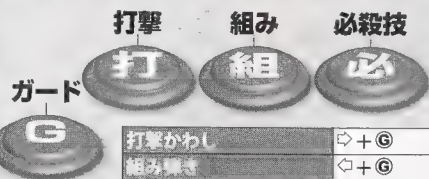
神奈川県　沢木裕也さん

ハァハァしているかどうかは別として、陰日向にオリヴィアを見つめるひたむきなアシュレー。これを秘めた愛と感じるか、キモストーカーと感じるかは微妙なライン……。リヴィーの意見が気になります

キン肉マン マッスルグランプリ2

KINNIKUMAN MUSCLE GRAND PRIX

たゆまぬ努力で勝利をつかめ！

打撃　組み　必殺技　ガード

打撃かわし	⇨＋Ⓖ
組み解き	⇦＋Ⓖ
真・火事場のクソ力発動	打組必同時押し

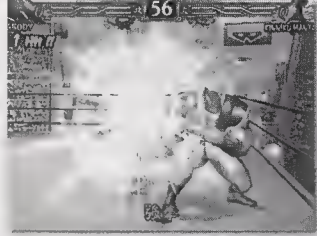
先月に引き続き、ゲームの基本データを紹介。今月は、各種打撃、組み必殺技のダメージ数値をランキング形式で公開するぞ。もちろん今回も原作名勝負を再現し紹介。勝ち負けだけでは見い出せない楽しみがあるのも、本作の大きな魅力といえるだろう。

キン肉マン マッスルグランプリ2
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：対戦格闘アクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2007年6月21日(稼働中)
■使用基板：SYSTEM 256(246＋モード)／SYSTEM 246

Text：黒鉄タカスエ

今回も貴重なデータ満載！
基本データ集

[illegible]

この記事でデータとして紹介しているのは、あくまで技がヒットしたときのダメージのみ。発生速度やリーチなどは考慮していないので、単純に威力の高い技が強力な必殺技……というわけではない点に気を付けてほしい。とはいうものの、やはり威力が高いというのは何者にも代えがたい魅力がある。持ちキャラの必殺技を上位からピックアップし、その中から自分の戦法に組み込みやすい技を見つけ出すのがオススメだ。

キン肉マンビッグボディの隠し技・強力奮迅猛怒涛は、強拳始動のスピード感あふれる連続攻撃。ゲージ消費量に見合った攻撃力を誇るぞ。

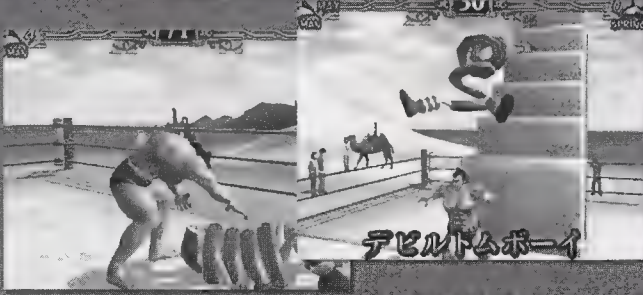
必殺技打撃BEST30

順位	超人名	消費	技名	コマンド	ダメージ
1	ベンキマン	9	七年殺し	←↓↙＋必	5500
2	キン肉マン ビッグボディ	MAX	強力奮迅猛怒涛	↑＋必・←→＋組・↓↘→＋組 or ↓↙←＋組	341
3	テリーマン	5	スピニングトゥホールド	→↘↓↙←＋必・↓↘→＋組・↓↘→＋組・↓↘→＋組	286
4	ウォーズマン	5	ストームエルボー	←←＋必・→＋組・→→＋組・←→＋組	280
5	ラーメンマン	5	キャメルクラッチ	→↘↓↙←＋必・→＋組・←→＋組・←↙↓↘→＋組	273
	スニゲーター	5	カメタックル	←→＋必・↓↙←＋組	273
	テリー・ザ・キッド	5	テキサスクローバーホールド	↓↘→＋必・←←＋組	273
8	ウォーズマン	5	パロスペシャル	←←＋必・→↓↘＋組	266
9	バッファローマン	2	串刺しロングホーン	←→＋必	255
10	ウォーズマン	2	ベアークローフィニッシュ	←→＋必	252
11	キン肉マン マリポーサ	5	ドラゴン ラナ	←↙↓↘→＋必・←↓↙＋組	247
12	ステカセキング	2	超人大全集　外伝　破壊のテープ	←↓↙＋必	240
13	ラーメンマン	5	ロメロスペシャル	→↘↓↙←＋必・←＋組	234
	テリー・ザ・キッド	5	スピニングトゥホールド	↓↘→＋必・→→＋組	234
15	ビッグ・ザ・武道	1	制裁突き	←→＋必	225
16	テリーマン	5	テキサスクローバーホールド	→↘↓↙←＋必・↓↙←＋組	221
17	キン肉マン ゼブラ	3	メフィストカウンター	←↓↙＋必	196
18	テリーマン	1	テキサスストレート	→→＋必	195
	テリー・ザ・キッド	1	テキサスストレート	→→＋必	195
20	ウルフマン	1	四股	↓＋必	182
	テリー・ザ・キッド	2	ハイボルテージボム	←↙↓↘→＋必	182
22	ビッグ・ザ・武道	2	乱れ制裁突き	→↓↘＋必	180
23	ペンタゴン	2	メテオヒールドロップ	→↘↓↙←＋必	176
24	キン肉マン ビッグボディ	2	強力ブリーカー	←→＋必	175
25	バリアフリーマン	1	ドロップキック	←←＋必	169
26	キン肉マン スーパーフェニックス	3	知性のパイルドライバー	←↓↙＋必	168
	キン肉マン ソルジャー	2	空手チョップの嵐	↓↙←＋必	168
28	ザ・魔雲天	2	ボディプレス	↑＋必	165
	ビッグ・ザ・武道	1	喧嘩ボンバー	←＋必	165
	サンシャイン	2	地獄の凱旋門	←→＋必	165

あの激闘を再現したい!!
原作名勝負選

今回もやって来た「原作名勝負選」。今月は、「7人の悪魔超人編」よりスプリングマンvs.ウルフマン、ブロッケンJr.vs.ミスターカーメン、「王位争奪編」よりキン肉マンvs.キン肉マンスーパーフェニックスをチョイス。これまでに紹介したもの以外にも、名（迷）勝負はたくさんある。原作を読み直したり、アニメをもう一度見るなどして、よりマニアックな対戦を再現しよう。

スプリングマン vs. ウルフマン

デビルトムボーイ

[illegible]の一戦。砂丘での対戦で、思うように跳ねられないスプリングマンは、ウルフマンのボディスラム[illegible]デビルトムボーイで[illegible]。

必殺技ピックアップ

打撃必殺技で上位のものは、どれもコンボ系の必殺技。これらは確かに強力だが、入力ミスなどの可能性まで考えると、必ずしも順位通りにはならないことも。単発では、バッファローマンの「串刺しロングホーン」とウォーズマンの「ベアクローフィニッシュ」が威力・ゲージ消費ともに優秀だ。

組み系必殺技では、2位にランクインしている三つの技が、ゲージ消費が3にもかかわらず非常に強力だ。これら3キャラは、組み技を狙うときに積極的に狙っていくといいだろう。

テリーマンの「スピニングトゥホールド」は、威力こそ高いが入力が複雑。確実に決められるなら狙っていこう。

スニゲーターの「カメタックル」は、1回派生のみだが威力は5位と高ランク。主力として使っていいだろう。

必殺技投げBEST30

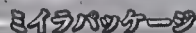
順位	超人名	消費	技名	コマンド	ダメージ
1	キン肉マン	7	裏・風林火山「山」	→↘↓↙←+必・←+組・←→+組・←↓↙+組	378
2	バッファローマン	3	超人十字架落とし	↓↙←+必	360
	サンシャイン	3	ジャイアントスイング	←↙↓↘→+必	360
	ビッグ・ザ・武道	3	磁気嵐ドライバー	←↙↓↘→+必	360
5	キン肉万太郎	7	イ・ロ・ハ地獄巡り	←↓↙+必・→←+組み・→↘↓↙←+組	351
6	チェックメイト	3	ルークスカイツイスター	←↓↙+必	350
	ロビンマスク	5	タワーブリッジ	→↘↓↙←+必・→←+組・→→+組・→↘↓↙←+組	350
	スカーフェイス	5	パワーボム	↓↘→+必・→↘↓↙←+組	350
	キン肉マン ソルジャー	5	連続ドラゴンスープレックス	←↙↓↘→+必・←+組・←↙↓↘→+組	350
	キン肉マン ゼブラ	5	ジャンピングパイルドライバー	→↘↓↙←+必・→←+組・↓↘→+組	350
11	ザ・魔雲天	3	チョモランマプレス	→↘↓↙←+必	345
	ビッグ・ザ・武道	3	磁気嵐スープレックス	→↘↓↙←+必	345
13	キン肉マン	3	キン肉ドライバー	→↓↘+必	336
	ロビンマスク	3	ロビンスペシャル1st	→↓↘+必	336
	ロビンマスク	3	逆タワーブリッジ	←↙↓↘→+必	336
	ウォーズマン	3	パロスペシャル	→↓↘+必	336
	アシュラマン	3	阿修羅稲綱落とし	↓↙←+必	336
	チェックメイト	3	王式絢爛投げ	←↙↓↘→+必	336
	スカーフェイス	3	スピニングダブルトゥホールド	←↙↓↘→+必	336
	スカーフェイス	3	スワロウテールシャベルシュート	←→+必	336
	キン肉マン ソルジャー	3	超人稲綱落とし	→↓↘+必	336
	キン肉マン スーパーフェニックス	3	デスボディシュート	→↓↘+必	336
	キン肉マン スーパーフェニックス	3	不死鳥サブミッション	↓↙←+必	336
	ネプチューンマン	3	磁気嵐ドライバー	←↙↓↘→+必	336
	ネプチューンマン	3	地獄の三重刑その1　スリーパースープレックス	←→+必	336
	ネプチューンマン	3	喧嘩スペシャル	→↓↘+必	336
	ウルフマン	5	吊り投げ	→↓↘+必・→→+組・↓↘→+組	336
	ウルフマン	5	撞木反り	→↓↘+必・↓↙←+組	336
29	テリー・ザ・キッド	3	キッド流　三角窒息締め	←↓↙+必	325
	イリューヒン	3	地獄の世界一周	←↓↙+必	325

バッファローマンの「超人十字架落とし」は、簡単なコマンドでゲージ消費が少なく、かつ高威力と三拍子そろっている。見た目もカッコイイので、バッファローマンの主力として役立つぞ。

ビッグ・ザ・武道の「磁気嵐ドライバー」、「磁気嵐スープレックス」は、どちらもネプチューンマンのものより威力が高い。さすがは完璧超人の首領といったところだ。

通常打撃の発生が早いキャラで、ベスト30にランクインする投げ技を持っているなら、その技を積極的に狙うことで常に優位に立って闘えるぞ。

ブロッケンJr. vs. ミスターカーメン

[illegible]

キン肉マン vs. キン肉マン スーパーフェニックス

[illegible]キン肉マンとキン肉マン スーパーフェニックスとの対戦だ。ボコボコにされるキン肉マンだが、封印されていた火事場のクソ力が復活し、マッス[illegible]スパークで勝利する。ギリギリになってから「真・火事場のクソ力」を発動して闘おう。

舞え、戦いの装飾楽句(アクトカデンツ)。

MELTY BLOOD Act Cadenza

Through the Looking-Glass Northern Light transparently

闘劇'07は終わったが、プレイヤーのモチベーションはま[illegible]下がる気配は無い。200名近い人数が集まった「スカイ5on」をリポートしよう。

[illegible] CD-ROM

最新攻略記事や過去記事をアルカディアモバイルでチェック!

スカイ5onリポート!

闘劇の興奮冷めやらぬ9月8日、名古屋は大須SKYにて大規模な5on5の大会が開催された。東海の強豪たちはもちろんのこと、関西、四国、九州の猛者たち、そして闘劇準優勝者を筆頭に、そうそうたるメンツで乗り込んできた関東のプレイヤーたちが一堂に集結した。参加チーム数は欠場と当日斡旋を換算して40チームと、200名近い人数で場内はごった返しになりつつも、闘いの火ぶたは切って落とされた。

まずは1発抽選のクジ引きによって10に分けられたトーナメントで、決勝トーナメント行きが争われた。快調に滑り出したのは、鉄壁の布陣で挑む【優勝候補】。「てぃーる」が5タテ、「kubo」が4タテを見せて

決戦の地は、大須観音近くの大須SKY(愛知県)。お店に行くときは看板が無いことに注意!

早々に勝ち上がる。[illegible]られたのは「シュウ」&「[illegible]」の東西レン2枚を擁する【リトルバスターズ】。2回戦の途中まで順調に勝ち上がるが、【はち☆たま】大将「M氏」(弓塚さつき)にストップを掛けられる。粘り強い立ち回りから、空中投げ→起き攻めという闘劇をも制した黄金パターンに持ち込まれ、逆3タテで敗北。また、暴走アルクェイド×5人の【K猫と愉快なワルクたち】も【やりこみ勢】との接戦の末、関西の「レモリア」(七夜志貴)の前に涙を飲むこととなった。

スカイ5on

チーム	メンバー
BABERS ~恋に落ちたら…~	山昆布(有間都古)、ふぁんきゅー(琥珀)、スザク(アルクェイド)、夢守(シエル)、BAB@ブリタニア(吸血鬼シオン)
初恋☆クレイジー	くろまく(翡翠&琥珀)、げおの人(レン)、3F(翡翠)、リュウイチ(アルクェイド)、ネロ造(ネロ・カオス)
負け犬は黙ってろ!	O場(蒼崎青子)、白(白レン)、新屋(シエル)、にく(七夜志貴)、洋(アルクェイド)
はち☆たま	こつぶ(シエル)、M氏(弓塚さつき)、knit(暴走アルクェイド)、アミロース(ネロ・カオス)、A.K(メカヒスイ)

決勝トーナメント

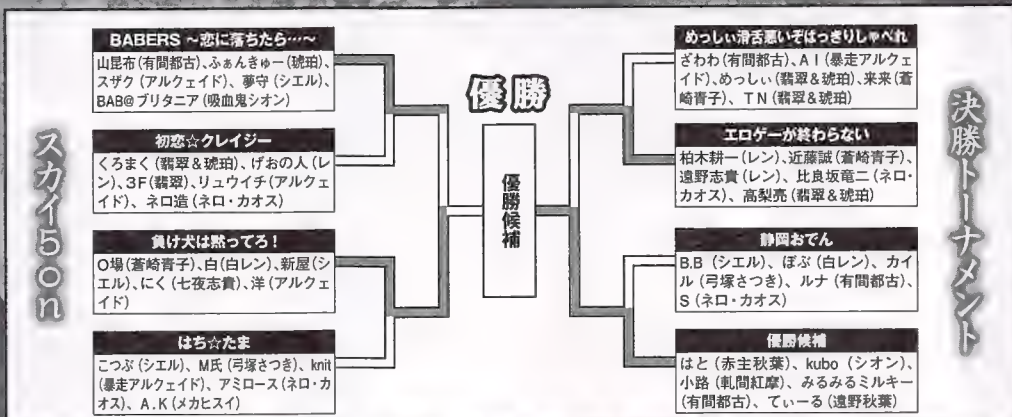
チーム	メンバー
めっしぃ滑舌悪いぞはっきりしゃべれ	ざわわ(有間都古)、AI(暴走アルクェイド)、めっしぃ(翡翠&琥珀)、来来(蒼崎青子)、TN(翡翠&琥珀)
エロゲーが終わらない	柏木耕一(レン)、近藤誠(蒼崎青子)、遠野志貴(レン)、比良坂竜二(ネロ・カオス)、高梨亮(翡翠&琥珀)
静岡おでん	B.B(シエル)、ぽぶ(白レン)、カイル(弓塚さつき)、ルナ(有間都古)、S(ネロ・カオス)
優勝候補	はと(赤主秋葉)、kubo(シオン)、小路(軋間紅摩)、みるみるミルキー(有間都古)、てぃーる(遠野秋葉)

優勝: 優勝候補

決勝トーナメント0回戦、強豪同士の対決

【俺、闘劇覇者と準覇者だけど、君達誰?】(「いるす」、「SII」、「ゆきのせ」、「にが」、「どれみふぁでぐち」)と、【優勝候補】という豪華なカード。接戦が予想されたが、試合は一方的な展開となる。

暴走アルクェイドにキャラを替えた「どれみふぁでぐち」が先鋒戦で「小路」を破って先制するが、【優勝候補】次峰の「みるみるミルキー」が大爆発! ジャンプからのスカししゃがみCで「どれみふぁでぐち」を倒すと、次峰の「にが」との乱打戦を制して勢いに乗る。中堅の「いるす」は絶妙な位置からのジャンプCめくりで沈め、副将「ゆきのせ」戦は、受け身狩りで流れを持ってきて4タテ。大将の「SII」が「みるみるミルキー」の強制開放を読み切って一矢を報いるものの、この日関東勢キラーとして活躍していた中堅の「はと」がしっかりと締めて【優勝候補】が勝利した。

「みるみるミルキー」の強烈な攻めが光ったが、防御では避けをうまく取り入れていた。

激闘の続く決勝トーナメント!

壮絶な0回戦を終えて(左下カコミ参照)始まった決勝トーナメントは、【優勝候補】が破竹の勢いで決勝まで勝ち進んだ。

一方、逆サイドからは【負け犬は黙ってろ!】が上ってくる。闘劇出場権を惜しくも逃したメンツで組まれたチームだが、実力は闘劇出場者の証である「青切符」持ちに筆頭する猛者たちが集まる。この日の稼ぎ頭は、高度な立ち回りとテクニックを取り入れ「スーパーアルク」とも呼ばれている「洋」(アルクェイド)と、性能の高いシエルを使いこなす「新屋」(シエル)の二人。彼らが他チームのメンバーも見惚れるような洗練された動きを見せ付けて、チームを引っ張っていった。

そして、【優勝候補】と【負け犬は~】の決勝戦は、互いの戦力をぶつけ合う総力戦となる。

先鋒戦では、白レン使いの第一人者「白」が、まだまだ白レンは闘えるということを「てぃーる」を破って証明する。【優勝候補】次峰の「小路」は、白レンのネタに終始悩まされるものの、強気の割り切りでこれを打破してイーブンへと持ち込む。さらに【負け犬~】の次峰、準決勝で5タテを達成して勢いのある「にく」をも攻撃力の差で圧倒して、中堅の「洋」との対決へ。このまま流れに乗りたい「小路」だったが、被起き攻め時にリバーサルのダッシュを使いこなす「洋」を捕らえられず、敗北。再び星を五分に戻すシーソーゲームとなった。

「洋」対「みるみるミルキー」の中堅戦では、細かい間合い調整で地上戦を支配する「洋」を、Bちょうしんちゅうで強引に突き崩して「みるみるミルキー」が勝利。【優勝候補】が先に副将までたどり着くが、【負け犬~】副将「O場」が押されている状況にもかかわらず強気のBE青子ワンツースリーで「みるみるミルキー」を撃破して副将戦へと持ち込む。ここで出てきたのは、まさかの殺りくマシーン「kubo」。ホームで生き生きと動く「kubo」が「O場」、「新屋」と攻め倒し、【優勝候補】が8時間の激戦を制した。

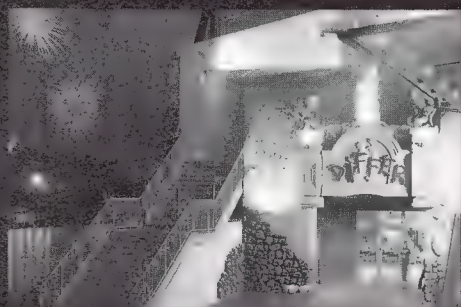
チーム名通り、その実力を発揮した【優勝候補】の面々。東海、関東、関西、四国の混成チームだ。

MBAC すてきか

スカイ5on幹事:皆さん大会お疲れさまでした。いろんな方の協力で無事成功させることができました。DF2(http://df2.o-mix.jp/top.htm)でまた会いましょう。(kubo)
今回の大会公式サイトは→ http://sky5on.2-d.jp/index.html

闘劇魂

60分の1秒を超越した闘いの軌跡を追う

懸けた想いの強さで夏のアツさを凌駕し、

ソウルキャリバーⅢ ARCADE EDITION
バーチャファイター5
鉄拳5 DARK RESURRECTION

1日目

国境を越え、つながるゲーマー魂

格闘ゲームでドラマを作り上げた……闘劇'07の1日目を終えて、繰り広げられた数々の試合よりも、プレイヤーの姿の方が脳裏へ深く刻み込まれた。

家庭用から数々の経緯をへて、アーケードへと逆移植された『キャリバーⅢ』では、アーケードで盛り上がりたいと署名をし、信念を持ってプレイしてきたキャリバー勢が盛り上げてくれた。選手宣誓から大会終了まで仮面を外さなかった「KT仮面」、豪快なプレイと言動を見せた「刑事長」、真剣な姿勢で試合に挑み他ゲーのプレイヤーの心をも動かした「イザベラネオ」など、ゲームを心底楽しむことで、『キャリバーⅢ』の面白さを伝えてくれた。

『バーチャ5』では序盤で強豪たちが早々に崩れ、混沌とした状況になったが、闘劇とは相性最悪といわれた「ちび太」がその不穏な空気を吹き飛ばす。後光が差していたとも評されたその試合内容は、決勝戦で大将として初出場し、一方的に押されていた負けムードを払拭しての逆3タテ……というこれ以上は考えられないシナリオ。"バーチャ"神たるゆえんを、ようやくプレイで見せ付けてくれた。

闘劇では1勝1敗と、実力が拮抗している韓国との競り合いが注目された『鉄拳5DR』だが、今までの国対国という構図を、日韓混成チームが打ち崩した。「韓国人、日本人じゃなく、鉄拳人として鉄拳を楽しみたい」と、壇上に上がり日本語で心境を語った「ソヨンドリ」の思いが、これからの鉄拳業界の構図を大きく変えていくキッカケとなるだろう。

ゲームに対して[illegible]して真[illegible]「イザベラネオ」の姿は、プレイヤーの[illegible]にかける気持ち[illegible]く観客へ[illegible]てくれた

[illegible]は[illegible]日本と韓国で鉄拳を[illegible]ソ・[illegible]の「ソヨンドリ」が、日本のプ[illegible]か[illegible]け[illegible]ゲームを[illegible]しむ」ということ[illegible]

衝撃的な決勝の逆3タテで、4年間のうっぷんを晴らした「ちび太」。バーチャ神をここまで追い詰めた新潟の若武者たちの輝きも、ちび太とともにさらに増していくことだろう。

昨年ベスト4で涙を飲んだ関西勢が、技術を[illegible]えた[illegible]で優勝をもぎ取った。大将を務めた「マタドール」は、準決勝で「NIN」、「200won」、決勝で「RAUM」、「タケヤマ」を土俵際の粘りで打ち破った。

「さるすべ」が優勝を決めた瞬間、キャリバー勢が総出で拍手をあげて優勝者を讃えた。『キャリバーⅢ』をけん引してきた関西勢の[illegible]は、作品に対する「愛」が実った結果といえよう。

ハイパーストリートファイターⅡ
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98
ストリートファイターⅢ 3rd ストライク

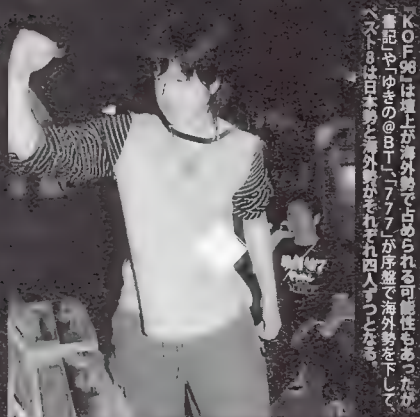
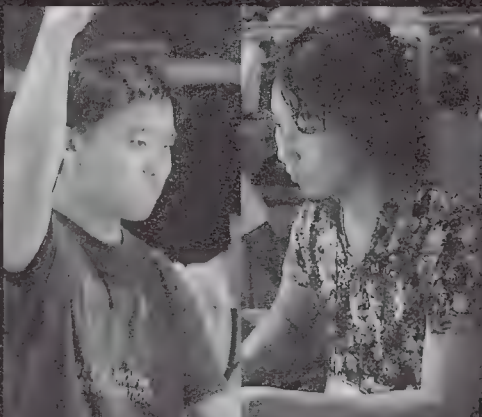
2日目

業を極めし者たちの領域

稼働から長い年月を経て、やり込み抜かれた名作がそろう2日目は、闘劇'07で最も完成度の高いプレイで、老若男女問わず会場を沸かせてくれた。

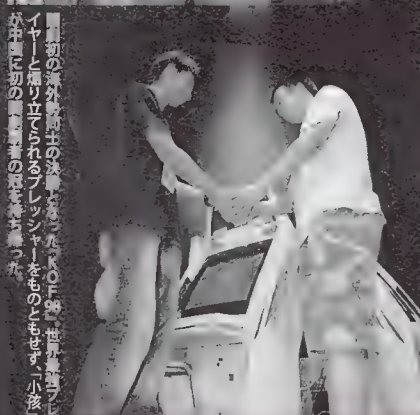
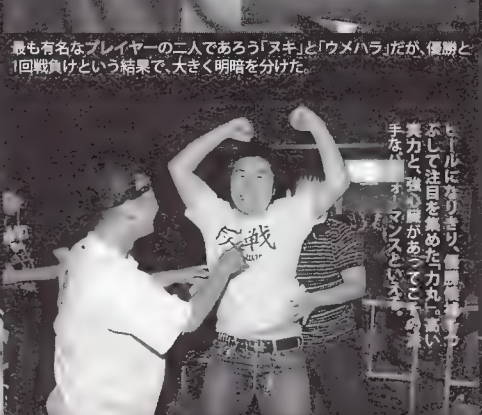
『KOF98』では、世界最強の名を冠する男が中国より来日し、優勝をかっさらっていった。これまで幾度と無く海外からの挑戦があったが、プレッシャーに飲まれ、本来の実力を出し切れないプレイヤーが多かった。しかし、幼少の頃よりゲームの英才教育を受けてきた「小孩」のプレイがぶれることはなかった。台湾の「楊」、日本の「極限堂」を壇上で蹴散らすと、同朋の「程竜」を決勝で下して前評判通りの実力を日本に知らしめた。

『ハイパーストⅡ』は、1年振りの復帰となった「ウメハラ」や、夫婦で参戦した「むてき」&「ちむちむ」、アメリカ最強の「wolfe兄弟」など、トーナメントに豪華な名前が出そろう。ここで優勝を勝ち取ったのは、絶対的な安定感を見せた【クラヌキ】。第一回闘劇覇者の一人「クラハシ」と、カプコンのタイトルで多くの実績を残す「ヌキ」が、世代の壁を超えたコンビネーションで闘劇を制した。

『ストⅢ 3rd』では最後まで諦めないプレイヤーの粘りが、大逆転劇を呼び込む。一度ではなく、二度、三度と繰り広げられる衝撃的な結末は、奇跡では無く実力がもたらした結果だといえる。また、優勝インタビューで「梅園」が語った「実力よりも気持ちを切らさないことが大事」という台詞は、優勝候補たちと優勝チームの差を表していたのだろう。

『KOF98』は壇上が海外勢で占められる可能性もあったが「書記」や「ゆきの@BT」、「777」が序盤で海外勢を下して、ベスト8は日本勢と海外勢がそれぞれ四人ずつとなる。

最も有名なプレイヤーの二人であろう「ヌキ」と「ウメハラ」だが、優勝と1回戦負けという結果で、大きく明暗を分けた。

数々の劣勢を跳ね返して、ゲームの試合で感動を与えてくれた「RX」と「ももち」。互いにベスト4で敗退してしまったが、彼らが残した鮮やかな試合は、長きに渡り記憶に残り、プレイヤーに語り継がれるだろう。

闘劇初の海外勢同士の決勝となった『KOF98』。世界最強プレイヤーと煽り立てられるプレッシャーをものともせず、「小孩」が中国に初の闘劇覇者の冠を持ち帰った。

ヒールになりきり、[illegible]ぶりで注目を集めた「力丸」。高い実力と、強い[illegible]があってこそ[illegible]手なパ[illegible]オーマンスといえる。

チームの総合力で、4年振りに関西へと覇をもたらした【エターナルフォースブリザード】。個人の活躍が光った『ストⅢ3rd』で、団体戦ならではのつながりの大切さを、優勝という実績で証明してくれた。

アルカナハート FULL！
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.B2
ギルティギア イグゼクス アクセントコア

3日目

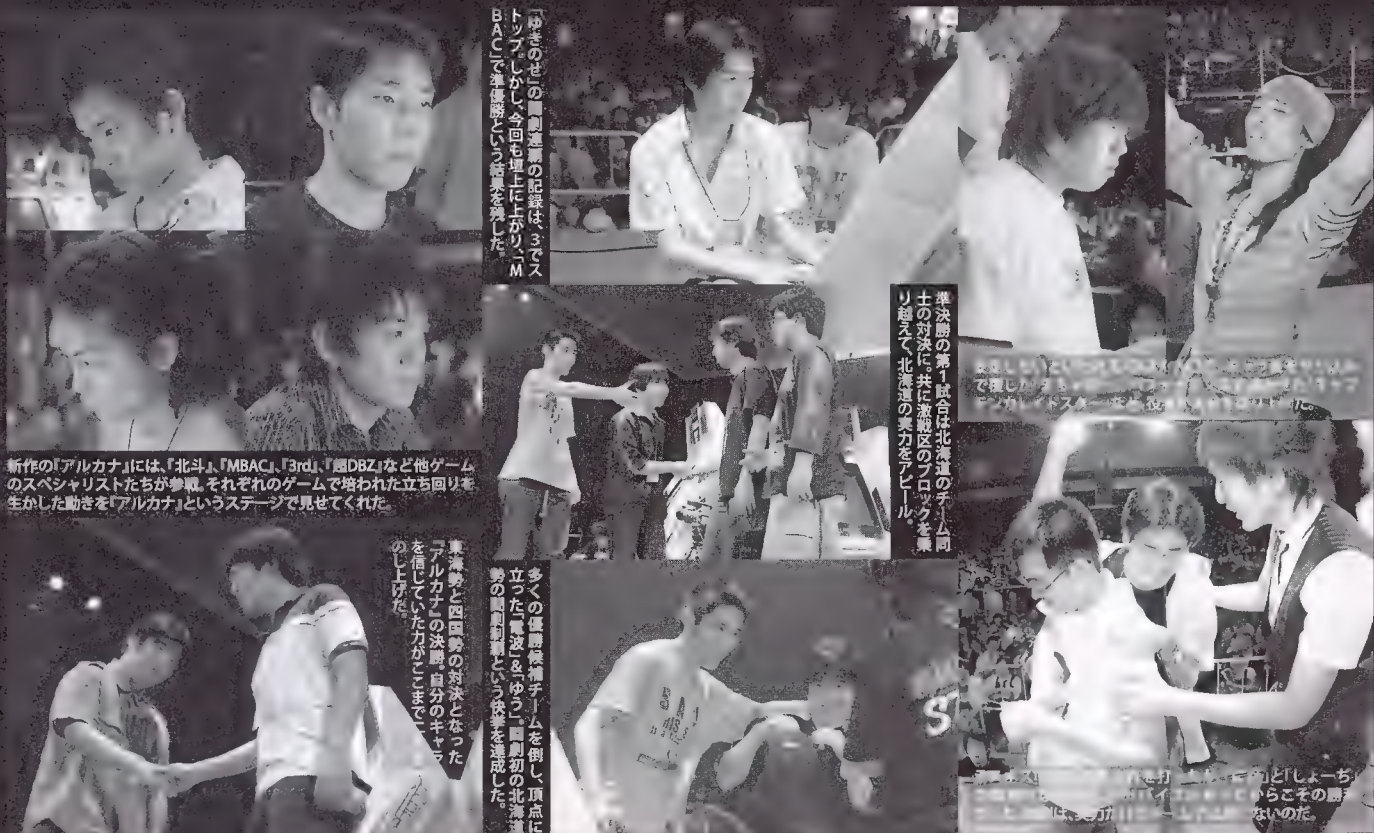
未来を担う若手のやり込み

新作の2D格闘ゲームが種目となる3日目は、ほかの日と比べ、若いプレイヤーの活躍が目立った。

『アルカナ』の出場者には、今回が闘劇初出場のプレイヤーが多い上に、さまざまなタイトルで活躍する強者が参戦。だれが勝ち上がってくるか予想できない状況で、稼働初期では弱キャラといわれたリーゼロッテが壇上に3人も上がった結果は、プレイヤーの研究のたまものだろう。

『MBAC』では、地方の対戦環境の悪さをやり込みで凌駕したプレイヤーが活躍を見せた。壇上へと勝ち上がったチームは、北海道×2、関東×1、九州×1と散らばり、地域の格差を打破できるということを見せ付ける。

攻めに特化した激しいゲーム性がウリの『GGXXΛC』では、「荒れる」展開が予想されていたが、フタを開けてみれば名だたる実力者たちがきっちりと壇上への名乗りを上げた。その中でも特に輝いていたのは「まちゃぼー」。強キャラひしめくトーナメントを、弱キャラといわれるカイを使って勝ち星を量産。圧巻だったのはスクリーンに映された3回戦、関西屈指の強豪チームを逆3タテでねじ伏せ、キャラ性能が絶対ではないことをアピール。続いて迎えた準決勝での「小川」との死闘は、闘劇'07屈指の名勝負となった。わずかな差で「小川」に敗れてしまったが、「安定しないゲーム性」と「覆せないキャラ差」の二つを言い訳にするプレイヤーに対してのアンチテーゼとなるプレイを見せたのだった。

「ゆきのせ」の闘劇連覇の記録は、3でストップ。しかし、今回も壇上に上がり、「MBAC」で準優勝という結果を残した。

新作の『アルカナ』には、『北斗』、『MBAC』、『3rd』、『超DBZ』など他ゲームのスペシャリストたちが参戦。それぞれのゲームで培われた立ち回りを生かした動きを『アルカナ』というステージで見せてくれた。

準決勝の第1試合は北海道のチーム同士の対決に。共に激戦区のブロックを乗り越えて、北海道の実力をアピール。

[illegible]

東海勢と四国勢の対決となった『アルカナ』の決勝。自分のキャラを信じていた力がここまで[illegible]のし上げた。

多くの優勝候補チームを倒し、頂点に立った「竜波」&「ゆう」。闘劇初の北海道勢の闘劇制覇という快挙を達成した。

[illegible]」と「しょーち[illegible]からこその[illegible]ないのだ。

闘劇'07 FINAL 特別対談

闘劇'07 FINALでは、試験的にインターネットでのライブ配信が行なわれていた。その中で、インタビュアーとして3日間闘劇の表と裏の舞台を見てきたルパン小島と、闘劇のプロデューサー・猿渡雅史との対談の一部をお届けしていこう。

ルパン小島　ということで始まりました！　闘劇'07FINALを振り返るこの企画。私闘劇当日にリポーターを務めさせていただきましたルパン小島です！そして、お相手してくださるのは、月刊アルカディア、闘劇魂、そして、闘劇のイベント総合プロデューサーであるこの方！

猿渡　どうも猿渡です。……何かルパンさぁ、これファミ通Waveじゃないけど。どうしたの、いきなり仕切っちゃって。

ルパン小島　違いますよ！　僕は当日のライブ配信のリポーターをやらせていただいたワケですよ。もう、僕も立派な闘劇の一員ですよ。

猿渡　確かにやっていた（笑）。

ルパン小島：正直仕事はきつかったけど、ただ楽しかった。どうだったんですかね？あのライブ配信の評判は？

猿渡　評判は……良かったみたいだよね。だってずっと現場（ディファ有明）に居たから、分からないんだよね。実際の評判は、現場とは違うところから出るからね。

ルパン小島　アレをずっと見ていたいって人も居たらしいね。

猿渡　そうだね。会場の面白さを伝えて、会場に来てもらうためにやっていたんだけど、それが盛り上がって。会場に行ったら見られないって考えた人も居たくらいだよ。

ルパン小島　まあそんなワケで、僕と編集長の立場が違う二人から、闘劇の名場面をあげてぶつけていきたいと思います。負けないよ！

Profile

猿渡雅史
月刊アルカディア、そして闘劇魂の編集長にして、闘劇の総合プロデューサーも務める。

話題となった 闘劇'07 FINAL 名場面

初めての夏開催

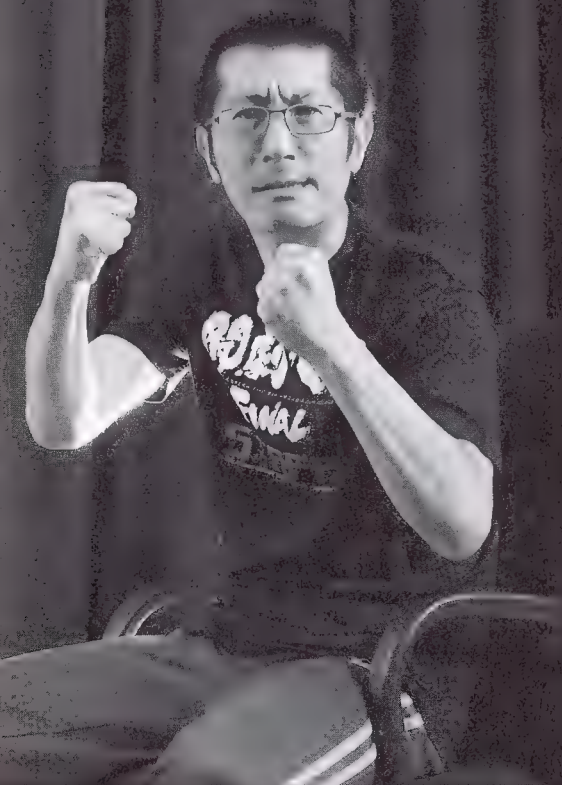
第一回闘劇は3月、以降は5月のゴールデンウィークに決勝大会を開催してきたが、今回の決勝大会は、タイトルの発売日や受験生の予定などさまざまな面を考慮して予選を4～6月に変更した。そして決勝大会を夏へシフトさせた（会場はディファ有明）。

ライブ配信への挑戦

試験的にではあるが、インターネットで決勝大会の模様がライブ中継された。事前の告知無しのいきなりで実施であったが、アクセスが殺到して制限を掛けるほどの状態にまでなっていた。このときに、メインのインタビュアーを務めたのがルパン小島だった。

関東以外の地域の活躍

今回の結果で特に目立ったのが有力選手が多い関東勢以外の活躍。大会に強い関西勢は3タイトルで、そのほか北海道、東海の選手が優勝を勝ち取った。壇上に上がったプレイヤーの数でも、以前の闘劇よりさまざまな地域からのプレイヤーが勝ち上がってきている。

猿渡雅史×ルパン小島

Profile

ルパン小島
ファミ通WaveDVD副編集長。闘劇'07FINALのライブ配信で、インタビュアーを務めた。

猿渡　これ勝負なんだ(笑)。

～闘劇'07のダイジェスト映像を見る～

ルパン小島　いやあ、3日間スゴかったね。じゃあ、ベスト5の発表を僕から上げていきますよ。……まずは5位「RX」！　『3rd』の選手ですね。

猿渡　微妙に被っているなぁ……。俺の5位は「3強無しのストⅢ3rd決勝出場」。「RX」も、もちろん絡んでいるよ。

ルパン小島　まあちょっと先に語らせてよ。「RX」のスゴかったところは、試合前にコメントをもらったんだけど、「魅せプレイで勝ってみせる」と言っていたんだ。結構ほかの選手では、「フカす」人が多いかった中、「RX」は本当に言っていたことをちゃんとやっていた偉大な選手だね。

猿渡　まあ有言実行は1～2回戦ならできるかもね。でも彼のスゴかったところは、壇上に上がって、そこでも魅せるプレイをしてくれたことだよね。『3rd』だと、ユン、春麗、ケンのいわゆる3強がチームに必須くらいだったんだけど、彼のチームには居なかった。それでも勝ち上がったのは素晴らしい。

ルパン小島　俺は3on3なんだけど、「RX」しか見ていなかったよ。それくらいスゴかった！　さて、続いては第4位の発表なんですが……、これは猿渡さんからどうぞ。

猿渡　4位は、「地方勢の頑張り」だね。どのタイトルってわけではなくて、初日だと『VF5』の新潟勢、2日目の『3rd』は東京が居なくて東海や関西のチームが勝ち上がってきて、関西が制覇。3日目はさらに顕著で、『アルカナ』では東海というか中部の選手が、『メルブラ』では北海道のチームが優勝を勝ち取ったわけだ。「地方勢」ってのがちょっと申し訳無い言い方だけど、今回ものすごく頑張ってくれて、大会を盛り上げてくれて非常にうれしかった！

ルパン小島　いいっすね。僕の4位は……また選手なんだけど、『キャリバーⅢ』の「イザベラネオ」選手。惜しくもベスト8で敗れたんだけど、多くのバーチャ勢を味方に付けて……。

～以後順次発表が続いていく～

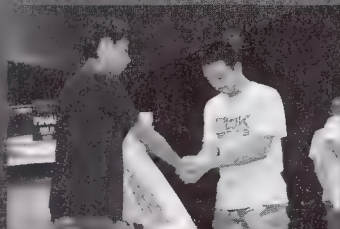
果たして両者のベスト3には何が入るのか？　そして、次の闘劇についてもプロデューサーからの見解が!？　続きは闘劇魂Vol.7にて！

ゲームを変えての2連覇

闘劇'06の『メルティブラッド アクトカデンツァ』で見事優勝に輝いた「にが」。今年は挑戦するタイトルを『ギルティギア イグゼクス アクセントコア』に変更し、見事優勝を勝ち取った。ちなみに「にが」は4月の一番最初の予選から出場し、最終日の予選で辛くも決勝大会出場の権利を得た苦労人でもある。多くの会場を回って経験した予選の試合数は、100を超えていたという。

今まで闘劇で、複数のタイトルで優勝を勝ち取ったのは、ウメハラ、「ときど」、「マゴ」のみ。カプコンゲーム以外では初めてとなる。

海外勢の躍進

『鉄拳』の韓国勢を筆頭に、毎年猛威を見せている海外勢。今年はアメリカ、EU諸国、韓国、上海、北京、台湾、オーストラリアから参戦があり、決勝トーナメントで、1～4位が海外勢というタイトルもあった。その中でも脚光を浴びたのは、『KOF98』のアジア勢。事前の国際交流戦で圧倒的な力を見せ付け、既に世界最強と謳われていたアジアの中で、最強のプレイヤーが来日したのであった。

『KOF98』、『鉄拳5DR』以外の海外勢は、残念ながら壇上へ上がることはできなかった。

この特別対談の模様は、10月発売予定の闘劇魂Vol.7 DVD収録！

闘劇魂Vol.7では、闘劇'07FINALの猿渡雅史視点、ルパン小島視点での名シーンベスト5を語り合う！　乞うご期待！　また、闘劇9タイトルの名勝負＆解説が入った映像なども付録DVDに収録されているぞ。

音楽の秋、芸術の秋、そして……？

BEAT RAIZING IIDX FAN SHOP

ROOTS26（ルーツニジュウロク）

嫌いなの？

姉妹心に秋の空

1
セリカ…最近少し太ったんじゃない…？
え〜
そんなことないもん失礼な〜

2
だってそんなに間食ばっかり…太っても知らないわよ
いいの〜「食欲」の秋なんだから〜
まだ散らかして〜

3
じゃあ私これからバイト行くからね…
ほーい♪行ってらしゃ〜い
戸じまりちゃんとね？
すくっ

4
む〜？
ポリポリ

5
きゃははははっ
パンッパンッ

6
むにゃ…ショートケーキ〜
ぬくぬく

そして…

「食欲」と「読書」の秋
「運動」と「労働」の秋

4
いらっしゃいませ〜♪ジョニーズへようこそ〜

5
シャーッ
配達♪はいたつ〜

6
お〜いエリカちゃ〜ん
ふう…整理おわりっ

二週間後

7
ズギャーン +3kg
キラりーん −2kg
よしっ

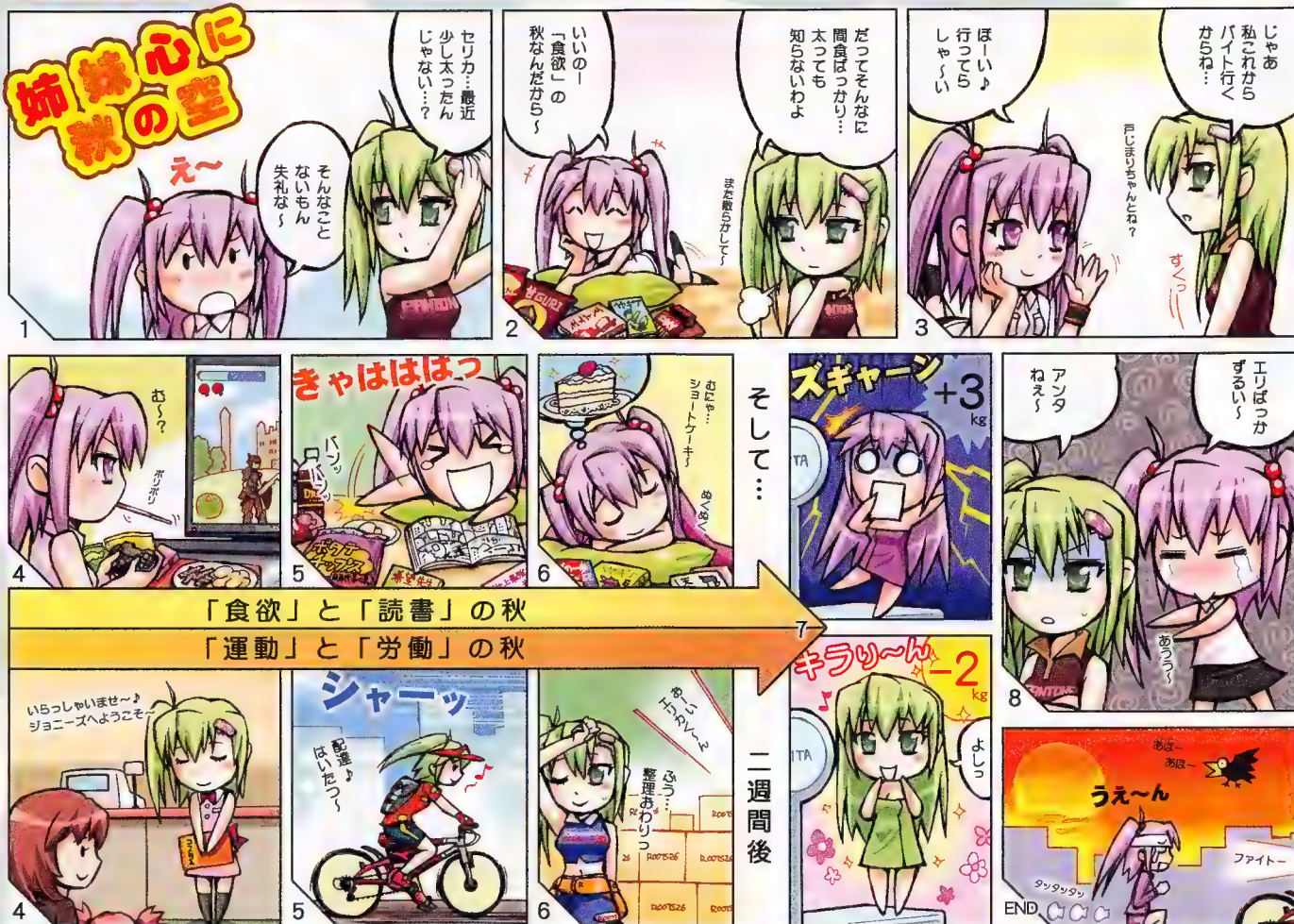
8
エリばっかずるい〜
アンタねぇ〜
あうぅ〜

END
うぇ〜ん
あほ〜 あほ〜
ファイトー
タッタッタッ

キャラクターランキング TOP3

ふっかつ〜
ひょえ〜アタシ？
あら〜

10 GATSU RANKING

セリカ
「お!?　おあーーッ！わ……私??」

彩葉
「イロイロイロハー♪彩葉復活や〜」

緋浮美
「あらあら？　今回は抜かされましたわ」

キャラクター説明

『ヒフミ』
京都から襲来。
彩葉の姉にして天敵。

『セリカ』
美大生。
猫が苦手なのを克服中。

『士朗』
古武道の道場の跡取り息子。家出中。

『理々奈』
ROOTS26の看板娘。
あだ名はリリス。

『夏天』
シアティエン。本名はアルア。
ナイアの妹。

『孔雀』
クジャク。変身ヒーロー、
フィギュア大好き外国人。

『ユーズ』
大阪出身のデザイナー。
ケイナの上司。

『識』
ゲームセンターの店長。
一児の父。

『彩葉』
京都出身の女子高生。
理々奈の相方。

『エリカ』
ROOTS26のバイト娘。
セリカの双子の姉。

『エレキ』
士朗の弟。兄を連れ戻しにきて失敗中。

『鉄火』
寿司屋『鉄寿司』の長男。
彩葉たちと高校が同じ。

『ニクス』
元、軍に所属。
今はフリーター。ハーフ。

『茶倉』
彩葉の元憑依霊。霊力強めのときはだれでも憑依可。

『ジルチ』
コック見習い。料理が
得意なモヒカンマン。

IIDXイラストギャラリー

ようやく涼しくなってきました。家庭用『DistorteD』にハマるのもいいけど秋は外へ出て、やっぱりゲーセンへ♪　当コーナーでは皆さまのイラストを募集中。前号分までに届いた中から採用されることもありますので奮ってご投稿を！

（岐阜県　ほみいさん）

「参加してくれた皆！　来てくれた皆！　ありがと～♪」

「また一緒に熱く盛り上がろ～ねッ！」

（福井県　NATSUKIさん）

「む～。バンドを復活させたのは良いものの……。皆忙しいんだよなぁ」

「うぅ～。まったくあの人どこ行ったんや～（カタカタ）」

「お客さん。このオムライスには俺の愛情が……」

（香川県　竜也さん）

「……では、次は士朗さん。エリカさん」

「えっと。ちょっと少女っぽく？」

「不思議の国のアリスか」

「お、男にウサ耳は……違うんだ～」

（東京都　ウツボカズラさん）

「おっしゃ！　今日も調子エエわッ♪」

「師匠……。さっきケイナが探してましたが」

「ウッ……き、今日はもう仕事終わりやさかい」

「（ズシャッ）あーッ！見付けましたよこのトゲ頭ー！」

（埼玉県　keiさん）

「……次は……士朗さんとエレキさん」

「お帰りなさいませ。お嬢様」

「し、執事喫茶……。（アリかも）」

「執事ぃ？　メイドさんはどこだ～」

（愛媛県　蜂子さん）

「え、アタシに？　も、モデル～？」

「えっ？　い、いやホラがらじゃないし……」

「待て～ぃ！　なぜアンタが納得する!!」

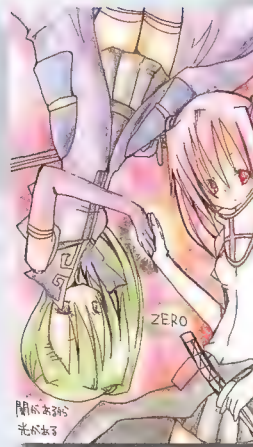
「はい……。茶倉さんスタイル良いので……」

「そーね。ほかあたろうかリリちゃん」

（福岡県　灰音さん）

「……本日はROOTS26では仮装パーティーです」

「ああ、妹よ。似合っているぞ。でもほらこっちの……」

「……トゲのあるのは……嫌デス兄様」

（東京都　柚葉さん）

「……次は……セリカさんとエリカさん」

「さぁ？　用意してあったから」

「孔雀さん……。お逝きなさい」

「エリ、コレって何の服？」

「う～ん。やっぱ戦う乙女は良いのぅ」

イラスト投稿大募集中

DJへの質問や似顔絵などのおたよりのあて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン
アルカディア編集部ビート・レイジング ROOTS26 係

メールでの投稿は beatraizing@arcadiamagazine.com まで
※CGイラストなどの投稿規定は「アルカディアフロンティアーズ」と同様です。　（165ページ参照）

DJ NUMBERS

人間ですから……。苦手なモノってだれでもありますから……。

あ、どうも。職業＝ゲーセン店長の識です。珍しいレトロゲームから最新の機種まで、幅ひろ～く取り扱っています。カワイイ女の子から、いかれた筋肉モヒカン、さらにアキバ系をもうならせるパーフェクトなゲームセンターへようこそー。今後ともよろしくです。

故郷の沖縄を離れ、たどり着いたらカオスシティー東京。人多過ぎ、電車込み過ぎ、もの溢れ過ぎさ。街に馴染むまでは結構時間かかったさー。しばらくはバイトばかりして最寄のゲーセンに通っていたわけで。シューティングゲームばかり硬派にプレイしてたら、店長に気に入られてその店でバイトを始めたわけで。そしたら性に合っていたわけで。気が付いたら、子供のいない店長に店を譲り受けていたのです。店長、年が年だったからなー。ゲームは確かに好きなんですけどね、商才があるかと言われれば分かりません。なんくるないさー精神です。

店長に就任してからは、店の経営に頭を悩まされっぱなしだったなー。メンテナンスを欠かさず、自らかぶり物をかぶっては店の宣伝をしたり、必死になって働いていたら、何とか店の経営も軌道に乗ってきました。ま、実はバイト時代に先輩だった師匠ことYUZの兄貴のハマッていたゲームを取りそろえたってのが大きな要因かも……ですがね～。

そんなこんなで店を切り盛りしていくうちに、個性的なヤツらがよく出入りするようになって…、気付けば自分もその輪の中に引き込まれ(……中にはコイン設定の引き下げ要求のためだけに近付いて来たアホも居ましたが……)いつのまにやら、とけ込んでいたわけですよ。

師匠は自分で会社を興して忙しいはずなのに、相変わらず足しげく店に来てるし。その師匠をライバル視して無謀な勝負を挑み続けるチョンマゲの家出人。その弟のこれまたチョンマゲ。パソコンジャンキーに筋肉モヒ。アキバ系オタク外人に英会話先生の外人、それに寄生するバイク野郎。元軍人に元フーリガンの外人。色ガキ中学生に背伸びした女子中学生。オカルト大好きな女子高生たちにチャイナドレスが似合う(これは……重要)外人女性に、なぜか最近出てきたこれまたチャイナドレスな(……未来に期待しよう)その妹……。料理上手な元気娘に、少し天然系のその相方ツインテール……。トゲトゲの変な背広男に、京都なまりの扇子姉さん……寿司屋とその店の女中のアネゴ……。

もはや、自分の店もカオスシティーの一端さー。そんなヤツらがなぜか集うこのゲーセン。今日も活気に溢れているわけで。

普段と変わらない日曜日。今日は悪夢の日となったわけで……。

(ヴィーン)ちゃーす。今日も朝イチやー。

あ、おはよッス。今日も早いですねー師匠。まだ店を開けたばっかですよー（笑）

アホゥ。朝の一番プレイは、一番風呂よりも貴重やろ？ 朝っぱらから健康的でえ～やん。

アハハハ。健康的っすか～？

それじゃ、やらせてもらうで～♪(スタスタ)

はい。まいど～。……さて、一通り掃除も終わったか。ふぅ～。

あ、自動ドアのガラス拭きもしておくか……。……アレ？ 外に居るのは……、モヒカンと、シアちゃんか……？ 珍しい組み合わせだな。

お……！ シアちゃ～ん？ 朝早いじゃないの。どーしたんだ？

あ、ジルチさんだ～♪ オハヨー！ エヘヘ～。

？ 上機嫌だな～。どうしたんだい？

エヘヘ～♪ 店長さんにプレゼント持ってキター。(ゴロゴロ)

こ、このビンに詰まった大量のコレは……。

シアがね～趣味で去年から手作りで作ってみたの～♪ オイシーよ～。(ゴロゴロ)

……（確かアイツは……）これは使えるなぁ……（ヌフフ。日ごろバカにした恨みだ……）良いね～。

？

ほほー。これは、また。確かに美味しそうだねー。キット識モ、ヨロコブヨ。

うん！ エヘヘ～♪

(ヴィーン)おーす！ 来てやったぜ～。(ニヤニヤ)

何だ……？ 顔がニヤけてますます見るに耐えない顔になってるぞ？

……グ！（この野郎……） い、いや何でもねーぞ。今日はシアちゃんがな？

オハヨー！ 店長さーん。来たよー！

シアね、シアね！ いつも食べに来てくれる店長さんにお礼しにキタの！

え？ そ、そうなんだ。うれしいな～

なんとオマエの大好きな食べ物のプレゼントだぞーだ！

えッ……!? こ、これは。う、ウ、梅ぼし？

どーしたの……？ うれしい？ シアがね作ったの！ すっぱくてオイシーよ？ エヘヘ。

まさか、シアちゃんの手作りが気に入らないのかなー。(ヌフフフ)

えっ……？ し、シアの作ったもの……嫌い……？（ぐすっ）

い……いや！ ち、違うんだよ？ シアちゃん。

まー、ホラ食ってみなって！ ホイッ！（ガババババーッ）

ちょっとま……!!!? うぶぁ（ゴボボボッ）

(ヴィーン)どうもー。ウチの社長来てます～？……!?

ぐ……！ うぐぐぐ……！ ……ぎゅぅ……う、ウメ……

もきゃぁぁぁぁーッ!? ぴょが～ぁぁぁぁ!!

なぁッ!? うわぁぁ～ぁぁ……

―― 次の日。店のシャッターの告知

なになに……「以下のものを持った者、店内の出入りを禁ずる……。」

「梅ぼし、または梅を使用した物。あとジルチ。」 何コレ？

……！！

なんくるないさー。梅干し以外は……。

IIDX NUMBERS CHARACTER：12
NAME：SHIKI（シキ/識）
AGE：?
BLOOD TYPE：AB
BORN：OKINAWA
FAVORITE：TRANCE、ゴーヤー、ラフティー

沖縄出身のゲームセンター店長。元ゲーセンバイトの先輩だったYUZを師と仰ぐ気さくな店長。ゲーセン経営で起こる度々の逆境があっても、「ま、負けねー」の口癖で乗り越え、店に遊びに来るお客さんのために業務第一で取り組んでいたりする努力家。若い顔立ちのわりに、幼い娘が一人いる良き父親。ゴーヤーグルメニストを自称し、東京にある沖縄料理の店に入ってはゴーヤー料理を食べ比べたりしている。ゲーセンの発展に力を注いでいるが、オフの夜にはモヒカン男のジルチとパソコンジャンキーのケイナとともに、一度は解散したバンド活動を再開させている。……ときもある。三人が三人とも主張が強く、音楽性もバラバラなので、まとまりがまるで無くすぐに喧嘩別れ。それでもしばらくすると、なぜかこの三人で行動を共にしていたりする腐れ縁的な関係。チャイナドレスとショートカットの髪型が好きで、ナイアの中華料理店「星龍華」によくご飯を食べに寄る。もちろん、制服であるチャイナドレスが目当ての大半を占めている。概ね人当たりは良い方だが、慣れなれしすぎる仲間内プレイヤーにお金の面では厳しい。しっかりとプレイ料金はほかの客と公平に取る。唯一の苦手な物が「梅ぼし」。味、食感、匂いのすべての面で苦手要素。今まではケイナ、ジルチだけの秘密だったが……「識錯乱」事件が起こり周知の事実となった。以来、仲間内では「識に梅ぼし厳禁」令が発令された。

う～…

pop'n music 15 ADVENTURE

アドベンチャーついに全解禁！ 今作を振り返る対談もあるよ！

ついに全解禁！　それに加えて新要素盛りだくさんのNET対戦も登場！　今回はNET 対戦独自のシステム紹介に加えて、後半のページでサウンドディレクター三人の対談も掲載。お見逃し無く!!

pop'n music15 ADVENTURE
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：5ボタン／9ボタン
■発 売 日：2007年4月(稼働中)
■使用基板：──

Text：赤男

ついにNET対戦モード登場！

ついに！　ついについに「アドベンチャー」でも対人戦モードの、NET対戦モードが選べるようになったよ！　前作のシステムを基に、新しいジョブや新システムなどが加わり、前作よりさらに面白くプレイできること間違い無しの内容となっているぞ。このNET対戦モードがプレイできるのは全解禁後なので、全曲選ぶことが可能なのだ！　自分の好きな曲を選びながら全国のみんなとポップンを競い合おう!!

全国対戦で、日本全国に居るポッパーたちと腕を競い合うのもよし、店内対戦で身近な友達と勝負し合うのもよし！　目的に合わせてNET対戦を楽しもう！

前作でおなじみ「ジョブシステム」もあるよ

前作の「フィーバー」で好評だった、ジョブシステムは今作でも健在。しかも「弓使い」や「幻術使い」など、個性的でちょっと変わった(？)ジョブが追加されているぞ！

対戦をこなしていくと、ジョブポイントがたまっていく。ためたジョブポイントに応じて、ほかのジョブが解禁されていく仕組みになっている。つまりドンドン試合をした方がいい、ということだ。

ジョブ	特殊技	効果
魔法使い	裁きの杖	オジャマ攻撃の時間が時々長くなる。
戦士	鉄壁の守り	オジャマ攻撃を受けたときの時間が時々短くなる。
神官	献身の心	オジャマコンディションが悪くなりにくい。
格闘家	精神統一	オジャマ攻撃を受けたときに自分のオジャマゲージが時々速く増える。
弓使い	必中	時々、相手のオジャマゲージを攻撃する。
忍者	忍法煙玉	色々隠す。
踊り子	エビバディ・ダンス♪	ダンスオジャマ攻撃をするとみんなでダンスになる。
精霊使い	精霊の癒し	ステージごとにオジャマゲージが少し増える。
幻術師	イリュ～ジョン	オジャマ攻撃をすると、時々ポップ君の形が変わる。

新要素……その名は「ゴールデンポップくん」

今作の新要素が「ゴールデンポップくん（以下Gポップくん）」だ。1曲の中に5個のGポップくんがランダムで降ってくるぞ。一個につき500点、すべてたたくとさらに500点のボーナスがもらえるのだ！

1曲中、すべて取れば3000点が手に入るGポップくん。1位を取るためには無視できない存在になってくるはず！

いつもと違うリザルトが……!?

あれ？　プレイし終わった後、リザルトを見ると普段と違った風景が？　どうやらある条件を満たすと背景が変化するみたい。背景が変わることによって、何かいいことがあるのかも……？

もしかしてあの風景も!?

この背景があるってことは!?　もちろんあの背景も……？　普段の状態では見ることができないので、いろいろと試してみるべし！

自分に合ったクラスを選ぼう！

初回プレイを始める前に、自分が戦う部屋を選択しよう。前作と同じく部屋の数は合わせて10。自分のレベルに合わせて選ぶべし。しかし、カードで難しい曲にクリアマークが付いていると、自分の実力より上の部屋になることがあるから気を付けてね！　部屋ごとに選択できる曲の上限レベルは右の表を見よう!!

レベル上限内でもクリアするのが厳しい曲もある。公式HPなどで、上限レベルではどんな曲があるのかチェックしよう！

レベル	クラス
LV17	はじまりの村
LV20	旅立ちの丘
LV24	不思議の森
LV28	神秘の湖
LV31	時空の塔
LV34	太陽の城
LV37	はるかなる大海原
LV40	竜神の島
LV42	天空の大陸
∞	神々の領域

lithos

いろいろ試してみよう「オジャマカスタマイズ」

オジャマカスタマイズは、手持ちのオジャマを対戦前に組み合わせるシステムのこと。組み合わせによってスゴイオジャマを対戦相手にぶつけられるのだ。紳士的に「なしなしなし」で戦うもよし、強いオジャマを使うのもよしだ。自分の好みで組み合わせていこう！

ジョブポイントをためるとジョブのランクが上がる。その際に使用できるオジャマが増えたりするぞ。マスターオジャマはそのジョブでしか使えないので注意！

星のひと

対戦に勝利して宝箱を入手しよう！

対戦で一位を取ると、自分が選択しているジョブのお宝をゲットできる。宝箱は複数あって、当たりは一個で残りははずれだ。しかしアイテムは同じモノを2回獲得することはないので安心してほしい。

やったー！ 一位だ！

まずは試合に勝って一位にならないといけない。二位や三位だと、アイテムは手に入らないぞ。

お宝はどこかなぁ

1位になると、宝箱を選べる。どれかに必ず当たりが入っているので、外れても次の機会に挑戦しよう。

見事お宝ゲット!!

アイテムはコレクション一覧に追加される。どのジョブかは色によって分けられているのだ。

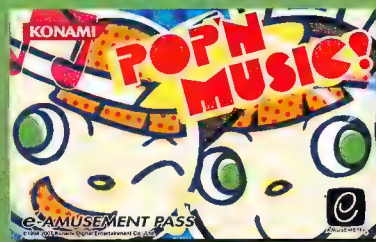
キミはスキンを全部集めたかな？

前に紹介したスキン、君は全部もう集めたかな？　実は全解禁後でもスキンだけは解禁されないのだ。お気に入りのスキンを獲得するまで、地道にプレイを重ねて集めていこう！

ビーマニEXPOの「ビーくん」が散りばめられたスキン。見ていると自分までゆるゆるになっちゃう!?

上の画面はⅡDX風のスキン。ビートポップ君でプレイすれば、『ビートマニア』をプレイしているような気分になれるかも？

NET対戦をプレイする前に

今作のNET対戦は、カード（e-AMUSEMENT PASS）がないとプレイできない。カードを使わずにプレイすると、モード自体の選択できないのだ。店内対戦時もカードが必要になっているので、プレイする場合は注意しよう！

SOUND DIRECTOR'S TALK

ポップンワールドご案内ツアー！

[illegible]

wac

寝起きで冒険に赴こうという勇気があるのか単に抜けてるだけなのか分からない人。え、アドベンチャーって……何だっけ？

TOMOSUKE

アドベンチャーといえば冒険の旅。冒険の旅といえばRPG！いざ、伝説の装備で世界を救いに……!?

村井 聖夜

ポップンサウンドチームが誇る良識の人。この分かってなさそうな二人を引率するんですか……？

個人でやり込む意義

wac　ではまず、何から話しましょうか。

TOMOSUKE　まずあれじゃない？　そもそもなんでイベントを個人にしたかじゃない？

wac　実は個人イベントにしようっていうアイディアはe-AMUSEMENT PASSができてからずうーっと出てた話なんです。

村井　でもまだネットワークにつながってない店舗もあるっていうことと、個人だと始めたばっかりの人とすごいやってる人とで差が付き過ぎちゃって、両方満足いくような落としどころが見付からなかったから様子を見てたところもあるね。

wac　でも最近はネットワークもかなり浸透してきてる部分もあったし、ここらで試験的にやってみようかなって。ただその落としどころというのが難しくて。

TOMOSUKE　それってやっぱり前回の反省とかもあるんじゃない？

wac　ああ、あるかも（笑）。

村井　前回のノルマも面白かったけど、できるできないの差が激し過ぎたしね。

TOMOSUKE　結構えげつなかった（笑）。

wac　あれも結構極端な部分だったんで部分的に直せばって選択もあったんだけど、やっぱり店舗イベントっていうものの限界を感じるところもあって。ちょっと新しいことやる時期かなー、ということで。

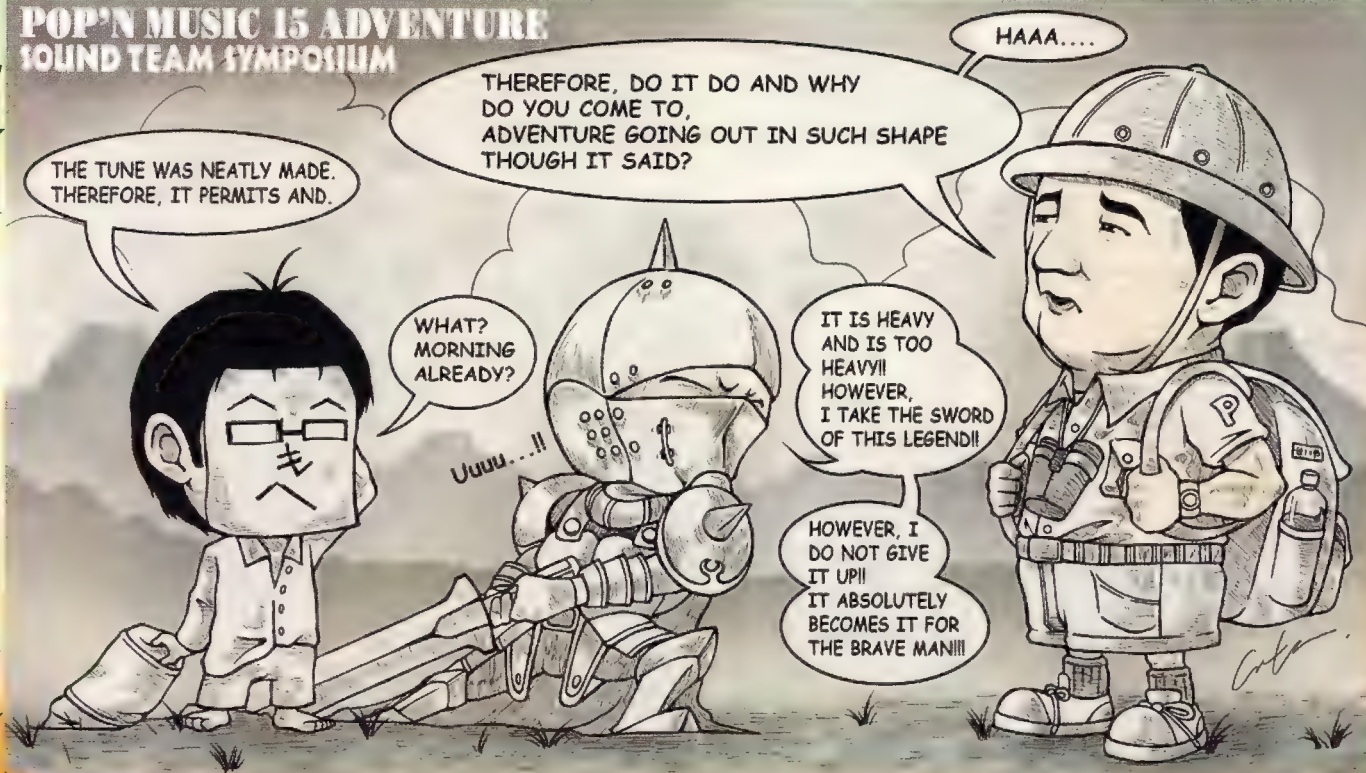
TOMOSUKE　そういえば、開発初期には個人のスキルを何とかして表したいっていうのもあったよね。例えば自分は階段系とか同時押し系とかっていう具合に。

wac　僕らは個人やり込みっていう言い方をしてたんですけど、それって隠し解禁イベントというわけじゃなくて、「個人でやり込む意義をどこに見出すか」っていう意味を含んでたんだよね。

TOMOSUKE　最初は隠し曲が出るだけじゃなく、自分のパラメーターが変化していくみたいなことも考えてたけど、結局プレイすれば曲が遊べる今までの基本ルールに落ち着いたね。

wac　その分個人でも差が付きすぎないようにするために、1日にプレイできる回数に限界を設けるかたちにしたりとかしたんですけど。ポイント1になってミミニャミがヘトヘトになってもやり続けるんだもんよ、ほんと頭が下がります……。

作りたかったのはRPG？

曲の順番やキャラクターにもストーリー性を持たせたかった

TOMOSUKE　今回はコンセプトが冒険だったし、今までとは違ってストーリー性を持たせたかった。

それで闇とか光とか無とか入れたんだよね。

TOMOSUKE　うん。それに合わせて出てくる曲もだんだん最後に近付くような形にしたよね。最後の方はカオスだけど（笑）。

要するにRPGが作りたかったんですよ（笑）。

村井　それが個人のペースで自分なりの冒険ができると。

初めは火、水、土、風の4属性しかできてなかったんだよね。これは一般的なエレメントの属性？

TOMOSUKE　まあ何となくポップ君の色を見て赤と青と緑と黄色。

最初のうちって遺跡を発掘しようみたいな考え方もあって、水にまつわる遺跡とかそれに合った曲とかいっぱい作ろうかって話もあったね。

TOMOSUKE　水属性だったら青いポップ君を多くするとか、青ボタンが省略されるとか。

水にまつわる曲をいっぱいプレイすると進みやすいとかね。まあ案はたくさん出るけど、ほとんど無くなってるなぁ（笑）。

TOMOSUKE　でも今回曲は作りやすかった。火とか水とかイメージが固まりやすいし。そうだ、初期はwacと「炎は燃えてるから熱い曲だよね」とか「水は癒される曲だよね」とかいろいろ言ってた気がする。

ちなみに村井さんは最初水でしたね。

村井　「クリオネテクノ」は、実は僕が書かなきゃいけなかったんだよね。

そうだ、各自ボス曲を作ろうってことになってて、TOMOSUKEさんは風のボス、村井さんは水のボス作ろうとか言ってたんですよね。僕は「何作ろうかな後で決めるわ」とか言って先送りして（笑）。でも曲がそろってくると、この曲って風っぽくね？とか、水だったらこの人の方が向いてない？　って話も出てくるんですよね。

村井　水は確か何かの理由でごめんなさいしたはず。キャラ先行だったからクリオネのアイデアは出したけど、それっきり水の曲作らなかったな（笑）。

確かこの曲はデフォルトの方がいいんじゃないって話になってクリオネのキャラだけ浮いたんですよ。それで曲を書ける人を探してco-pingさんに「クリオネテクノ作れますか？」みたいな（笑）。

TOMOSUKE　えらい迷惑だな（笑）。大体クリオネテクノって何（笑）。でもクリオネっぽいから不思議。

うん、クリオネっぽい。火のボスをL.E.D.-Gさんにお願いしたのも、風のボスを大逆転で猫叉マスターさんにお願いしたのもかなりギリギリだったけどめっちゃハマった。

村井　毎作、何かしら奇跡的なことが起こって何とかなってる（笑）。

始めは世界七不思議を作ろうとしてたんだけどなぁ。イースター島のモアイの曲とかストーンヘンジの曲とかバビロンの曲とかいろいろ考えたけど、全員で「曲一緒じゃん！」って突っ込まれた（笑）。

TOMOSUKE　同じものばっかりになっちゃうって話になって。だから光のKatoさんの曲とか初期にできた曲だったので思いっ切り遺跡なんですよ。

最初に遺跡って言って作ってもらったんで。でも遺跡ってバリエーション持てないよねって。じゃあ水だったらクリオネでもいいし火だったら太陽神でもいいし！　って話になった。

TOMOSUKE　すべてにボス曲を作ったから譜面の調整も大変だったなぁ。

それで土は逆転したんだよね。もともと「グラウンドテクノ」をボスのつもりで依頼してたんだけど、「チテイタンケン」の方が明らかに難しいんで、こっちボスでいいか、こういうボスもポップンらしいかなって。

村井　でもキャラクターは逆のつもりで作ってたって言ってたよね。

TOMOSUKE　キャラにも関連性を持たせていて、出る順番は早めに決めてくれって言われたりしてた。

村井　キャラに関しても、デザイナーさんと気をつかって作ってたなぁ。

今回はキャラクター先行型でしたね。作っている途中の曲を聴いてもらってイメージを伝えて、それでキャラを作ってもらって後で曲を完成させるパターンが多かった。でも締め切り直前まで全然できてない曲があったりして、デザイナーさんからは白い目で見られてたわけですが（笑）。

TOMOSUKE　でもおかげで、順番通りにやってると冒険してる気になるね。

wac　やっぱりみんなRPGが作りたかったんだよ！

表の世界　～四つのエレメントが生む20の楽曲たち～

火　水　風　土

現在のポイント 924
TREASURE MAP
NORMAL譜面が遊べるようになったよ!!
INFORMATION
TIME
CREDIT 00 COINS 01/02

表の世界の四つの属性は、それぞれ「CS曲」、「移植曲」、「オリジナル曲」、「オリジナル曲（ボス）」という形で割り振られていて、全部で20の楽曲がある。前の二つはRPG風にいうと道中の敵で、さらに、各属性のテーマ的なものを象徴しているオリジナルの楽曲がある。冒険にのめり込んで、待ち受けているボス曲のEXでよりワクワクしなかったかな？

光、闇、無の楽曲裏話

村井　闇とか光って決まったのは最後の方だよね。無ってできたのいつごろかな？

TOMOSUKE　wacのボス属性がまだ決まってないときに、「無し」って分類されてたのが、いつの間にか「無」とかなってた。

そうだ、「なんかボス」ってあったのを勘違いしてラスボスは「無」属性ってなったんだ！　むちゃくちゃだ（笑）。それがあったから1個ルート繰り上げになったんだよ。

TOMOSUKE　「無」はボスっていうかエンディングだよね。

闇、光、無って流れができた後に、村井さんに「ダークネス3」をお願いしたんですよ。闇が開いたときに、最初に何が来たらみんなドヒャーってなるかなって思ったら、村井さんのダークネスかなぁと。

村井　「ダークネス3」は、よりアリプロから遠い方へって感じで。詞をどうしようって思ってたんだけど、時間も無いから自分で書いて何か不完全なまま作っちゃった感じがあったかな。作った後に、もっとポリシー持って作れば良かったなって思った。

そうだったんですか。意外です。

村井　それで、サントラを作る段階でロングの話がきたんだけど、実はロングにしたい気分ではなかったんだよね。自分の内なるものから出てきて作ってないところがあって、あんまりやる気が沸かなかったのが正直なところ。

TOMOSUKE　でもサントラにはロング入ってますよね。

村井　ユーザーの皆さんが要望を言ってくれたからかな。だから今回は素直にユーザーの要望に応えようと思って作ったんだよ。でもおかげで、ロングを作っているうちに良い形にまとまって、ストーリーも完結。アレンジも一部やりなおしたり、音楽的に気になったところも直したりしたら、自分の曲だなってしっくり来た。作って良かったなって思ったよ。

TOMOSUKE　なるほど、いい話ですね。

いい話です。

村井　じゃあ閣下の方は？

とにかくぐちゃぐちゃな闇がほしいって話になったから、そんな曲作るのってだれだろ？　ってなって、閣下に白羽の矢が立った。それで、闇が広がる最初の部分を村井さんにお願いして、最後は閣下と。

TOMOSUKE　あの流れはすごくいいね。「近代絶頂音楽」がすごくいい（笑）。

光のボス曲はどうだったっけ？

TOMOSUKE　Zektbach氏に聞いたところ、あれは時間かかったらしいです。

村井　特にどの辺り？

TOMOSUKE　「IDM」って実は譜面から考えたところがあって、譜面としての要素をまず紙に書いて、それに合わせて曲の雰囲気を決めていったみたいなんです。Zektbach氏が言うには。

wac　それは珍しい。さすがZektbach氏。

TOMOSUKE　譜面から曲を作ったのは初みたいですねえ。

wac　僕は曲を作る段階である程度は考えるけど、曲を作る前からって無いなぁ。

村井　僕もあまり無いなぁ。

TOMOSUKE　最初は3個、2個って押したら次は5個とかそんなパズル的なものも考えていたんだけど、それはそれでつまんないなと思って。結果ああいう譜面になったんですよ。いや、なったらしいです。

ああいう譜面って？

TOMOSUKE　この曲は拍子もメロディーの譜割も素数になってるらしいですよ。実は中間のゆっくりになるところは拍子が3、5、7、11、13ってどんどん変わっていくらしいです。多分よく聴かないと分からないかな。

聴いても分からない（笑）

TOMOSUKE　譜面的に最後の螺旋階段に至るまで、青とか黄色がだんだん密度が濃くなっていくとかいろいろストーリーがあるんでしょうね。でも最初はもっと難しくて、43あるって言われてた。同時押しがもっとえげつなくて。

終盤とか今でもひどいですけど、前半から結構ひどかったから。

村井　皆が難しすぎますって言うのに、頑なに俺は絶対これをやりたいんだって。

これをやらなきゃ辞めるぐらいのね（笑）。

TOMOSUKE　でも結局最後は折れて。あとこの曲は曲調的に光のほかの曲がそこから派生するようなストーリー性を感じさせるものにして、後は「ニ

最後の楽曲「ニエンテ」が出た瞬間。ミミニャミは無の世界に閉じ込められて最後まで帰ってこられないのか？

闇の世界から光の世界、そして無の世界へ

～世界の果てにある九つのボス曲～

ジャンル名	曲名	アーティスト
ダークネス3	Quiet	フレディ波多江とエレハモニカ
ヴィジュアルREMIX	WHITE BIRDS (Mirage Mix)	T-Bone
オラトリオ	Apocalypse ～memento mori～	Zektbach
近代絶頂音楽	天庭	閣下
ミュートロニカ	Polis	Toshiji Kato
オルタナティブロック	Prince on a Star	日野友香
アンセムトランスREMIX	Votum stellarum -forest #25 RMX-	iconoclasm
IDM	ZETA ～素数の世界と超越者～	Zektbach
ニエンテ	neu	少年ラジオ

三つの裏の世界は、それぞれ移植曲orリミックス曲1曲、オリジナル曲2曲の計9曲で構成されている。難度も上がっているので物語の終盤に来ているような感覚にとらわれるはず。ラストの「ニエンテ」をN～EXとプレイすると、昔のポップンにあったエンディングを見ている気分になるよ。

MZD

エンテ」に任せちゃおうかと。自分的には「IDM」がラスボスで「ニエンテ」はエンディングなんですよ。

wac　つーかね、インフレひどすぎですよ。闇のボスにあんなのが来て、その後光のボスにあんなの持ってこられたら、その後どうしようも無いじゃないですか。この後に出てくる曲ってどんなんだよ！って。で、あれ以上同じ路線で突っ走ってもダメだと思ったから、譜面解禁ってのを逆手にとって、おめでとうっていう意味を込めてゆったり味合わってもらうような感じにしたんです。

TOMOSKE　あれポップ君が途中でフェードアウトしてスタッフロールに変わったりすればいいのに(笑)。

wac　それはさすがにできないけど(笑)、そんな意味合いも込めて。無まで行ってああいう感じに入ったらしっとりくるかなぁって。

TOMOSUKE　あれは救われない曲なの？

wac　救うとか救われないとかでなくて、全部無に帰りましょうって曲。あれは、世界がある日突然無くなって、だけど終わってるはずの世界でラジオから歌が流れてくるっていうイメージ。自分で言っててもよく分からないですけど。

TOMOSUKE　確かに「近代絶頂音楽」と「IDM」って来たら、世界が終わりそうな気がする。

wac　だから、今回でポップンが終わるんじゃないかとかまた言われそうだなぁとか思いつつも、エンディング気分で作りました。ポップンは終わらないけどね！

根幹は、個人でやり込む意義

村井　今回のイベントは期間長めだったね。

wac　今回個人やり込みになったことで、どれくらいの期間が妥当なのかを見てたっていうこともありましたからね。

TOMOSUKE　毎日プレイできる人もいれば、1週間に1回しかプレイできない人もたくさん居るしね。でもあれくらいで丁度よかったと思うよ。

wac　そうだね。イベント終盤にゲームセンターに行ってプレイしてるのを見ても、みんなが全解禁してる人ばっかりじゃなかったし。

村井　このイベント、自分でやってても楽しいよね。

wac　そうなんですよ。まあ単に自分でプレイしてみたかったってことですね(笑)。自分のカードで解禁していくのが、自分の力でやってるって感じがあって楽しかった。

TOMOSUKE　俺も結構好きかな。これをベースにして、さらに人とつながれるようなポイントがあったら最高だったんだけど、やっぱり難しいんだよね。

村井　基本的には個人なんだけど、協力しないと行けない部分とか。

wac　それも実際アイデアとしてはあったよね。マップ中にほかのプレイヤーも見えて、近くのプレイヤーと協力して鍵を開けるとか、たとえばグループがあったらそのグループのトップの人がカギを開けるまで開かない宝箱とか。

TOMOSUKE　最後のボスと裏ボスみたいなの作って。運が良くないと会えないとか。

wac　最後のボスはマップを動き回ってるってやつか。あれも流れたねぇ……。でもまあ、今回はこの辺がギリギリですね。自分のパラメーターが変わったりとかそういうのいろいろ考えたんですけどね。

TOMOSUKE　階段譜面に強いとかノーマルスピードに強いとかいった部分は、追加エキスパートコースに持って行くことになりましたね。

wac　結局、どの曲が階段だとか同時押しだとか、全部が全部パラメーターにならなかった(笑)。何となく階段が多そうだなって感覚的に分けることにはできるんですけど、それをすべての曲に付けるってことが限界に近くて。EXになってくると、ほとんどの曲が全部の要素持ってたりするんで。

TOMOSUKE　結局そういうことやると階段に特化した曲とかも作らなきゃいけなくなってきて、それはそれでつまらないしね。

wac　とは言いつつ、結局、階段のための曲がほしかったので「ヴィジュアルREMIX」ってのを作ってもらったんですけどね。「ヴィジュアル」にハイパーとEXを付けて入れようって話だったんですけど、追加で譜面を作れない状態だったので、じゃリミックスするしかないだろうと。階段強化版です。

追加エキスパートコース公開!!

　全解禁とともに、新たに10コースが加わった、追加エキスパートコース。『1』の曲を集めた「初心忘るべからずコース」や、オプション制限がかかっている「ノースピコース」と「階段コース」、プレイ中にオジャマが発動する「オジャマコース」、「鬼ダンスコース」。懐かしのKONAMIタイトル楽曲を楽しめる「コナミゲームコース」、「わくわくミミニャミ探検隊をおさらいできる「エレメントコース」や「ゆけゆけ秘境コース」。さらには超難度でプレイしたい強者用にポップン『1』～『14』までの難曲を4曲そろえた「HELL1～14コース」や、今作のHELLコース「HELL15コース」など初心者から上級者、さらにオジャマラーなどの幅広いプレイヤーが楽しめるようにいろいろなコースが用意されている。

　実際「ノースピコース」はHIDSUD系のオプションとHI-SPEED系のオプションが使用できないようになっている。4曲の平均BPMは70前後なので、これをノーマルスピードでプレイすると、かなりの苦戦を強いられるはずだ。対談にも上がっている「階段コース」はMIR、RAN系のオプションが使用禁止。まさに階段を押す技術を試されているといってもいいコースだろう。

　そのほかにもさまざまな工夫が凝らされたコースがあるのでポッパーならぜひ挑戦してみよう！

コース名	1st		2nd		3rd		Final		難易度（10段階）
	ジャンル名	譜面	ジャンル名	譜面	ジャンル名	譜面	ジャンル名	譜面	
初心忘るべからずコース	ファンタジー	N	ポップス	N	J-テクノ	N	スパイ	N	1
ノースピコース	ロックオペラ	H	ダークメルヒェン	EX	キャバレー	H	ノクターン	EX	8
階段コース	ヴィジュアルリミックス	EX	サイバーフラメンコ	H	カーニバル	EX	アジアンコンチェルト	EX	9
オジャマコース	ワールドツアー	N	ニンジャ卍ヒロイン	N	スペシャルクッキング	N	フェアリーテイル	N	8
鬼ダンスコース	うそつき▽ハイパーロッケンローレ	N	ゆるポップ	H	ロープレバトル	H	夏休み	H	7
コナミゲームコース	グーニーズ	EX	グラディウス	H	ゴエモン	H	悪魔城ドラキュラ	H	5
ゆけゆけ秘境コース	クリオネ	H	フォルクローレ	H	グラウンドテクノ	H	ダークネス3	H	7
エレメントコース	ケルティックウインド	H	ラウドミクスチャー&ラガ	H	エレフラッドウェイヴ	H	チテイタンケン	H	8
HELL1～14コース	サイバーガガク	EX	グランヂデス	EX	オイパンク0	EX	プログレッシブバロック	EX	10
HELL15コース	アンセムトランスREMIX	EX	近代絶頂音楽	EX	IDM	EX	ニエンテ	EX	10

サントラにも冒険がいっぱい

TOMOSUKE　発売されたサントラはどう？

今回は、特に全曲聴いてもらいたいなぁ。DISC2はまるまる探検隊で、4属性を抜けてから闇、光と続く物語を意識してるんで。

TOMOSUKE　むしろスキップできないような情報を埋め込みたいよ（笑）。

村井　それもあるから、順番通りに聴いてほしいね。

とにかく一度通して聴いてもらいたい。最近は着うたも結構好評みたいでうれしいんですけど、やっぱり1曲単位で聴くことが多くなってるかなって思う。そうなると本当に好きな曲しか聴かないし。

TOMOSUKE　うん。好きだから聴いてくれるんだろうけど、サントラで聴いていると、あんまり好きじゃないって思ってる曲も好きになる可能性ってすごくあると思うんだよね。

wac　サントラ聴いたら「あっ、この曲いいじゃん」ってまたゲーセンに行ってもらえたらいいなぁ。

村井　そういう意味で飛ばさずに聴いてほしいね。

TOMOSUKE　今思うとサントラもいろいろ案があったんだよね。

本格的な宝箱を作ろうとか。

TOMOSUKE　木製で金具で開けるようなね（笑）。

konamistyle限定だから、konamistyleでしかできないことをやろうって言ってアイディア出してたら、5千円超えますって言われた（笑）。

村井　サントラもどうしたらたくさんの人に聴いてもらえるかなって毎回悩んでるしね。

TOMOSUKE　でも今回は特にコンセプトがしっかりしてたから、サントラも結構ちゃんとしたものを作りたかった。

でもまぁ、やれるだけのことはやったかな。木の箱とか宝の地図も、その通りにはならなかったけど、できる限りのものをやってるし。

TOMOSUKE　初めてライナーノーツ付けたよね。

ⅡDXやギタドラではいつも付けてるし、アレを曲聴きながら読みたいっていう人もいるって話だったから、今回は初回出荷分だけだけど、ライナーを別冊として付けるっていう試みをしてみたね。

TOMOSUKE　1日つぶれるぐらい面白かったよ。

人によってはホームページのコメントとは違うことを言ってたりもするんで。ホームページのコメントも好きな曲のしか読まないで飛ばしてる人もいるかもしれないですけど、全部の曲を聴きながら読んでほしいなぁ。

村井　e-AMUSEMENT PASSも付いてるね。

ポップンやるならポップンの絵柄のカードで遊びたいっていう人も居るのでこれも試験的な意味はありますね。

TOMOSUKE　こういう機会がないとなかなかできないけど、今後もああいうことやれたらいいね。

村井　いろんなバリエーションが出たら楽しいのに。例えばキャラ別で全キャラ分とか（笑）。

全キャラは無理です（笑）。出たら僕らもビックリですよ。あとはまぁ各自責任を取って1曲ずつやろうってことで、村井さんが「ダークネス3」、TOMOSUKEが「撫子ロック」、そして僕が「ニエンテ」のロングを作ってます。

TOMOSUKE　「撫子ロック」のロングは全部生にしたんですよね。それでちょっとイントロとか持たせて雰囲気はかなり変わっています。

何か和の感じが増したかもしれないですね。「ニエンテ」に関しては、もともとノーマル、ハイパー、EXと違ったんで、「つなげればロングじゃん」と始めから予測されているところもあって。元からつながるように作ってたんですけど、悔しかったんで足しました。

村井　ロングは全部で10曲入ってるから、普通にアルバム1枚分だね。

TOMOSUKE　絶対損はしない内容だね。結構ぎりぎりまでやってたし。

間違い無く値段に見合うものになってるんで、ここ読んでる人は今すぐkonamistyleへ行ってバイナウです！　会員にならなくても買えるし、代引きならクレジットカードが不要で、持ってきてくれた人にその場でお金を払うだけで買えるんですよ！　以上、CMでした。

来年はポップンも10周年 みんなが楽しめる何かをやりたい

村井　さて、そろそろ締めの時間かな。来年はポップンも10周年だね。

そうなんですよねぇ。来年10周年としての期待に応えられるものができるかどうかは分からないですけど、10周年らしいことは何かしたいですね。感謝の意味も込めつつ。

TOMOSUKE　10年間やってくれた人にはうれしくて、最近始めた人には新鮮なものがいいな。

そういうのをテーマにして、何か10年間を感じさせるものを入れたいですね。

村井　歴史を感じるね。なんだか（笑）。

TOMOSUKE　この際だから、何してほしいか募集したら？

wac　それもありだね。じゃあ、ポップン10周年なので、何かやってほしいことをアルカディアかKONAMIにどしどし送ってください。なんて。何もできなかったりして。

Zizz

KANOKO

POP'N MUSIC SOUND TRACKS AC15♥CS14

pop'n music 15 ADVENTURE サウンドトラック

今回のサントラは大ボリュームの3枚組！　初回生産限定で、宝箱風のボックスと分厚い古文書風のライナーノーツ、そしてオリジナルのe-AMUSEMENT PASSまで付くのだ。サントラを聴きながら、ポップンで体験したキミの冒険を思い出してみよう。

価格　￥3,300円（税込3,465円）
konamistyle専売
http://www.konamistyle.jp/

こ、これはポップンで夢を叶えるビッグチャンス到来!?　アルカディア宛てに送られる際は、巻末に付いているアンケートハガキの自由欄を使うか、「〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 アルカディア編集部」までお送りください！（編）

桜井零士1stアルバムについて直撃！

零地点からの決意

ファン待望の1stアルバムが発売された桜井零士さんに、制作終了後の直撃インタビュー。それぞれの曲に込めた想い、そしてアルバム全体に込めた想いを話してもらったぞ。

——[illegible]、セルフプロデュースにした理由は？

桜井　自分自身で一つのアーティスト性を作り上げていくためですね。本当にやりたいことはコレなんだと言えるものができました。そうだ、このアルバムを聞くときは、最初は歌詞を見ないで全曲聴いてもらって、2回目に初めて歌詞を確認しながら聴いてもらいたいんです。

——[illegible]なぜでしょう？

桜井　僕は声も楽器の一つだと思っているんです。だから、それぞれの曲に声という楽器が入っているんだと思って、純粋に楽器の集合体として聞いてもらいたいんです。

——[illegible]アルバムですが、全体を通してどんなアルバムに[illegible]いますか？

桜井　今作は今までの集大成というわけではなくて、むしろマイナスからスタートしてこのアルバムでやっとゼロ地点に立てたなという感じです。タイトルの「For Dear...」は「親愛なるだれかのため」という意味ですが、その"だれか"っていうのは聴いてくれるみんなのためにという意味合いが強いですね。

——アルバム収録曲の中で、特に思い入れのある楽曲は？

桜井　強いて挙げるなら2曲ですね。1曲はバラードの「Waking hope」。これはある人の大恋愛を描いた曲です。

——それはもしかして、桜井さんの経験から？（笑）

桜井　いや、僕自身の話ではないんです（笑）。友人が経験したことをモチーフに、自分もこういう恋愛ができたらいいなと思って作った曲です。もう1曲は「wind symphony」。この曲はピアノから作ったんですが、僕はピアノが弾けないので使いたい音を人差し指で押しながら音をつなげて作りました（笑）。この曲には、いろんなところから声が聞こえるような、ある仕掛けがあります。

——バラード、ミドルテンポときたので、アップテンポな曲も1曲挙げてみませんか？（笑）

桜井　アップテンポな曲だと「White Sketchbook」という曲ですね。これはある芸術家の話なんです。

——芸術家ですか？

桜井　これも僕の友だちなんですけど、絵描きさんですね。芸術ってジャンル問わず表現したいものを自分の感情で自由に描き加えて、真っ白なスケッチブックをどんどん派手に染めていくというイメージがあって、それを形にしました。歌詞に注意してもらえると面白いですよ。

——桜井さんの楽曲は、自身の経験や周囲の方のお話などをモチーフにしていることが多いようですが？

桜井　僕が経験したことや、僕の周りにいる人たちのことを形に残したいんです。だから落ち込んでいるときに書いた詞はすごい暗くなったり、逆に良いことがあるとすごいハッピーな詞になったりします（笑）。

——曲作りをする際のこだわりなどはありますか？

桜井　歌詞全体を通して、必ずどこかに一つ同じ言葉を使ったりしますね。曲によって2、3個あったりもしますが。

——それはどんな言葉でしょう？

桜井　「夢」という言葉です。実は昔、英語の教師になるか音楽の道を進むかですごく悩んでいて、その末に夢だった音楽を選んだんです。だからどんなことでも夢を持っている人に頑張ってもらいたいという意味で「夢」という言葉を多く使うんです。ほかには、同じ言葉を使っても違う言い方を探したりします。

——それぞれの言葉に込める意味も変わるんですね。

桜井　そうですね。夢を追いかけている人たちが、自分が探しているモノが何かっていうことを探し続けていく上で、このアルバムが手助けになれたらなと思います。

——最後にファンに一言お願いします。

桜井　1stアルバム「For Dear...」が発売されたわけですけど、ちゃんと3カ条を守って聴きましょう（笑）。一人でも多くの人に聴いてもらえるとうれしいです。

（9月7日　コナミデジタルエンタテインメント本社にて）

夢を追っている人の背中を押してあげたい

桜井零士
ポップンやギタドラに曲を提供するアーティスト。自分では「かっこつけてるだけで本当は普通の人」と言うが、作詞、作曲、ボーカル、ギター、ベースと多岐にわたる才能を発揮している。

For Dear...

セルフプロデュースする際のコンセプト「ロック」を背骨に、桜井零士の魅力が詰め込まれたアルバム。BEMANIシリーズ収録ナンバーのほか、新曲を多数収録。MUSIC♪フルで配信中の着うたも要チェック！
コナミネットDX（携帯）　http://am.573.jp/

¥2,520（tax in）
発売はコナミスタイル（下記アドレス）限定
konamistyle　http://www.konamistyle.jp/

「For Dear...」をたん能するための3カ条

一、1周目は歌詞を見ずに全曲聴く
一、2周目は歌詞を見ながら全曲聴く
一、3周目は一緒に口ずさみながら全曲聴く
番外編、ギターをやっている人は耳コピすべし

BEMANI ニュースヘッドライン

白鳥 音乃
BEMANIシリーズの全商品担当広報です。今月も耳寄りな情報をドドンッとお届け！

- ポップンのオリジナルPCマウス発売！
- Wii版DDR発売直前！
- ポップン関連アイテムがスタイルで続々登場!?
- 桜井零士 1st アルバムの着うた® が早くもコナミネット DX で全曲配信
- beatmania IIDX フィギュア第２弾は理々奈！予約2500体で発売決定！
- 星野奏子着うたフルオリジナル新曲を配信開始!?

ポップンも遊べるオリジナルグッズ！ pop'n music Be-Mouse 発売決定!!

pop'n music Be-Mouse

カラーリングアンケート実施中♪

タンポポ　テントウムシ　ミツバチ　レトロ　ワカバ

　ポップンワールドから、キュートなフォルムのPCマウスがあなたの机に飛んでくる！　パソコンを操作するときは閉じているけど……、羽根を開くと九つのボタンが！　何とこのマウス、PCでポップンミュージックをプレイ※できるのです。
　さらに、左の5種の中からボディのカラーリングを決定すべく、期間限定の投票があります！　実施期間は10/1（月）まで。投票先のアドレスは音乃ブログからどうぞ!!　そのほか、ポップンに関するアンケートも実施中。我こそはというポップンファンは、ぜひこの機会に投票してみては？

※付属のCD-ROMからゲームアプリケーションをインストールする必要があります。

新生！　Wii版DDR『DDR HOTTEST PARTY』10月25日、ついに発売！

　全身で楽しめるようになった新生DDRが発売直前！　足でのプレイに加え、両手を使ったヌンチャクスタイルでWiiリモコンを振るハンドマーカーが登場。全身でダンスナンバーに酔っちゃってください！　オリジナルの新曲や、やり込み抜群のモード、スタイルが遊べるのです。さらに楽曲ごとにドキドキハラハラもんのさまざまなギミックが設定されてるんですよ〜。コアユーザーも満足間違い無し！　そうそう、今作ではディレクションをU1さん、サウンドプロデュースはNAOKIさんというDDRゴールデンコンビなんですよ〜！

左が新オブジェ、ハンドマーカー。タイミングを合わせてWiiリモコンを振ろう！

モード

フリープレイモード
好きなスタイル、曲、キャラで自由にプレイできるモードです。ゲットした隠し要素もプレイ可能だよ。

グルーヴサーキットモード
ギャラリーのリクエストに挑戦しながら音楽の世界を巡っていくモード。やり込み度満点！　難しい場合はフレンドシップスタイルで友だちと協力してクリアも可能だよ。

ダイエットモード
アーケードでも好評のモード。全身運動となるWii版では、手と足でそれぞれカロリーを算出します。

スタイル

シングルスタイル
一人でプレイする基本的なスタイルです。

マルチスタイル
二人以上でプレイするスタイル。

バトルスタイル
友だちやCPUと対戦できるスタイル。さまざまなギミックによって、対戦ルールが変化するよ！

フレンドシップスタイル
四人で譜面を共有し、ひとつの矢印に対する一番よいスコアがグループのスコアとして反映されますよ。どうしてもクリアできない曲も友だちと一緒に協力して乗り切ろう！

シンクスタイル
四人でスコアを共有して、悪いスコアが反映されてしまう連帯責任なモード。自分が失敗すると楽曲が終わっちゃうかも〜な緊張感あふれるプレイが楽しめます！　罰ゲームなんかを決めてチャレンジするとよりスリリング!?

DanceDanceRevolution HOTTEST PARTY
DanceDanceRevolution専用マットコントローラー同梱版：税込7,980円
ゲームソフト：税込6,090円
DDR専用コントローラ：予定価格:4800円(税別)

音乃のオススメポイント♪

Wii版での気になる収録曲を紹介しちゃいましょ〜。ダンスチューンにアレンジされたTVなんかでよく耳にするライセンス楽曲からjun、NAOKI、U-1など、人気のアーティストによる新曲まであるよ！　今回はその中から、5曲を紹介!!　曲名から、どんな楽曲か想像して楽しみに待っててくださいね♪

will ／ NAOKI
LOVE SHINE (Body Grooverz 2006 mix) ／ W.W.S
BRE∀K DOWN! (World Version) ／ ELE ROCKS
Beautiful Inside (Cube::Hard Mix) ／ NM feat. Alison Wade
1998 (Sparky 2006) ／ J-RAVERS

音乃のもっと知りたいBEMANI情報通ブログ http://mp.i-revo.jp/user.php/otono/

IIDX Favorite Numbers お気に入り楽曲

☆だれにも予測不能？ 新旧人気曲の乱戦！

順位	曲名 / アーティスト	ポイント
1st	Blind Justice ~Torn souls, Hurt Faiths~ / Zektbach	【142.9pts.】
2nd	零 -ZERO- / TËRRA	【81.6pts.】
3rd	GOLD RUSH / DJ YOSHITAKA-G feat.Michael a la mode	【71.4pts.】
4th	Xepher / Tatsh	【61.2pts.】
5th	EDEN / TËRRA	【58.2pts.】
6th	星をこの手に / DJ YOSHITAKA feat.星野奏子	【54.1pts.】
7th	花吹雪 ～ IIDX LIMITED ～ / S.S.D.FANTASICA feat.ユッコ	【51.0pts.】
8th	snow storm / dj TAKA	【45.9pts.】
9th	CROSSROAD ~Right Story~ / jun with TAHIRIH	【40.8pts.】
10th	murmur twins / yu_tokiwa.djw	【37.8pts.】

1st Blind Justice ~Torn souls, Hurt Faiths~ Zektbach

142.9pts.

「Blind Justice ～Torn souls, Hurt Faiths～」が、今月も首位防衛に成功！ しかし安定2位だった「EDEN」は下降し、代わって「零 -ZERO-」が大健闘を見せた。ほかにも意外な旧人気曲がここに来て浮上しており、次回以降の予測はますます不可能!?

投票者の声

[illegible]なくてキレイで、[illegible]（[illegible]）／曲とムービーがピッタリです（[illegible]）／歌詞が泣ける＞＜ 悲しい……。（東[illegible]さん）

GD Favorite Numbers お気に入り楽曲

☆「V4」曲参戦！ 激戦模様もROCK!?

順位	曲名 / アーティスト	ポイント
1st	月光蝶 / あさき	【262.6pts.】
2nd	ヒマワリ / RIYU from BeForU	【141.4pts.】
3rd	この子の七つのお祝いに / あさき	【101.0pts.】
4th	CaptivAte～裁き～ / DJ YOSHITAKA feat. AKI	【80.8pts.】
5th	Magic words? / 森野くま子	【50.5pts.】
6th	[illegible]に背く / あさき	【40.3pts.】
7th	混乱ヒットチャート / ギラギラメガネ団	【30.3pts.】
8th	しっぽのロック / 板橋ギャング	【27.8pts.】
9th	RĒVOLUTIΦN / TËRRA	【25.3pts.】
10th	遠雷～遠くにある明かり～	【22.7pts.】

1st 月光蝶 あさき

262.6pts.

先月の反動か、今月は固定ファンからの熱いラブコールを受けて「月光蝶」が首位を大差で奪還！ 「V4」新曲は早くもランクインしており、ランク外ながら投票を集めているほかの新曲にも注目。「月光蝶」と「ヒマワリ」を超える曲が、今度こそ現れるか!?

投票者の声

「ドラマニ」で初クリアしたあさき曲！（[illegible]）／あさき万歳!!（[illegible]さん）／1位になってほしいです!!（北海道[illegible]さん）

IIDX Favorite Characters お気に入りキャラクター

元祖女王復活!! 時代再び？

順位	キャラクター	ポイント
1st	セリカ	【161.9pts.】
2nd	彩葉	【142.9pts.】
3rd	緋浮美	【133.3pts.】
4th	夏天	【123.8pts.】
5th	エリカ	【57.1pts.】
6th	鉄火	【47.6pts.】
7th	嵐山[illegible]	【42.9pts.】
8th	ツガル	【38.1pts.】
9th	エレキ	【33.3pts.】
10th	セム	【28.6pts.】

1st セリカ

161.9pts.

先月3位に浮上し、表彰台に立ったその姿に往年のファンが感動したのか、今月はセリカが久々の首位を獲得！ 初代連続首位女王として、また姉代表として（何）今後首位を防衛できるか？ 彩葉もひそかに姉・緋浮美を抜き、ささやかにリベンジ中!?

投票者の声

昔からもこれからも、ずっと応援してます。（栃木県 ST185君）／あのかわいさは凶器です！（静岡県 [illegible]さん）／ツインテール代表！（新潟県 [illegible]）

KONAMI♪MUSIC 月間ダウンロードランキング

順位	曲名 / アーティスト（収録）
1st	switch / DAISUKE ASAKURA ex.TËRRA(DDR SuperNOVA2)
2nd	凛として咲く花の如く / 紅色リトマス(pop'n music15 ADVENTURE)
3rd	Second Heaven / Ryu☆(beatmaniaIIDX 14 GOLD)
4th	GOLD RUSH / DJ YOSHITAKA-G feat.Michael a la mode(beatmaniaIIDX 14 GOLD)
5th	この子の七つのお祝いに / あさき(神曲)
6th	Candy Galy / Risk Junk-G(beatmaniaIIDX 14 GOLD)
7th	ヒマワリ / 小坂りゆ(BeForU)
8th	Blind Justice ~Torn souls, Hurt Faiths ~ / Zektbach(beatmaniaIIDX 14 GOLD)
9th	月光蝶 / あさき(神曲)
10th	雫 / あさき(神曲)

フェイバリットナンバーズ＆キャラクターズ投票募集中！

『V4』に続いて、IIDXの15作目もついに発表！ その勢いは衰え知らずなBEMANIラインナップにホレこんだなら、ぜひ「フェイバリットナンバーズ＆キャラクターズ」の熱いランキングバトルにもご参加を！

投票は巻末アンケートハガキの「自由欄」で、3部門の各1位～3位を選んで同時にできます。その曲やキャラへ寄せる熱い応援コメントも同時に受け付け中！

投票してくれた方だけがチャンスを得る、スペシャルなBEMANIグッズの特別抽選枠は今月も健在です！

アーケードの『V4』とも連動し、熱いイベントが進行中のPS2版『GuitarFreaks & DrumMania V3』を、3名様にプレゼント！

リレーコラム こなみっくす

第21回 DJ TAKA

Beat Raizingのリレーコラムも気が付けば2周目に突入していたのですね。今回は肥塚王子からバトンを受けましたが、王子といえば東京の北区に王子という町があって、実家からバスで1本で行けたので子供のころは良く遊びに行ってましたよ。駅前にサンスクエアという施設があって、ボウリング場なんかがあるんだけど、僕が子供のころはまだアイススケートとかゲームセンターなんかもあって、僕みたいなキッズたちはよくそこで遊んでたんですよ。ほかにも飛鳥山という公園でお花見をしたり、運転免許も王子の教習所で取ったので、あの辺りの道にはちょっと詳しかったりと、何かとご縁のあるシティだったりするわけです。

スミマセン、北区の王子は全然関係無い話でした。それではここで肥塚王子とのエピソードを一つ。あるとき王子がスポーツクラブ向けフィットネス機器の「EZTWISTER」というマシンのサウンドを担当されていたとき、運動中のBGMに何と僕の「Quickening」という曲を使ってくれたのです！

といっても、もう5年くらい前の話で、そんなことは丸っきり忘れたまま日常生活を送っていたのですが、去年くらいにちょっと運動したい衝動にかられてコナミスポーツクラブに行ったときのこと。スキーのスラロームのようなマシンに挑戦してみたところ、何とそのマシンから「Quickening」が鳴り出したのですよ！ 「うぉおおおお」と叫びたかったのは山々でしたが、ほかのお客さまに迷惑なのでそこはぐっと堪え、僕も「Quickening」をバックに黙々と運動を続けたわけです。マシンの中のお姉さまから「もっと膝を曲げてー！」と怒られたりしながら、最後は汗だくのヘトヘトでした。いやーいい汗かいた、やっぱり運動はいいよね。

しかも自分が作った曲がこういう形で皆さまの健康に役立つことができて、ホントに感無量な感じでした。ありがとう王子様！

また最近ではマットニュートラルという、コナミスポーツクラブのエクササイズ・プログラムでも我々のBEMANIの楽曲を採用していただいてますので、みなさんもこのスポーツの秋に、コナミスポーツクラブで健康的ないい汗を流してみるのはいかがでしょうか？

さて次回は、盟友であるデザイナー VJ GYOにバトンをつなぎたいと思います。

次回は VJ GYO さんが登場！

開催日時、場所

Zepp TOKYO
2007年12月2日（日）予定
開場 15：00～　開演 16：00～19：00

chance A

10月4日（木）～10月25日（木）消印有効

PS2「GuitarFreaks & DrumMania V3」を購入してGET!!

【当選人数】500組1000名様
10月4日発売のPS2「GuitarFreaks & DrumMania V3」の初回生産版を購入された方が対象。同梱されたハガキに必要事項を記入し、ポストに投函してください。チケット発送をもって当選発表に替えさせていただきます。
※パッケージに「初回生産版」のシールが貼られているものが初回生産版。応募は専用はがきでのみ有効です。

chanceBも予定！ 続報を待て！

1000組2000名様招待、待望のギタドラ一大イベント！

THE GITADO LIVE

BEMANI 10th Anniversary memorial event

熱狂がやってくる……！

出演アーティスト
泉 陸奥彦
YUEI
肥塚良彦
ショッチョー
Kozo Nakamura
TOMOSUKE
TAG
千本松 仁
96ちゃん
and more……！

2005年、8月の夜をオーバーヒートさせたあのギタドライブが、この冬に開催決定！ 確定している出演アーティストを見るだけでも、多彩な楽曲群にステージへの妄想が尽きないだろう。巨大ロックパーティの準備は進みつつある。新たなメンバーを加え、さらにヘヴィに、ときにポップに、そしてロックに進化したステージがZeppを揺らす日は近い！ 下に参加メンバーの皆さんからコメントをいただいたので、穴が開くまで熟読しつつ、抽選の結果を待つべし!!

泉 陸奥彦

ライブしますよー！ おなじみのギタドラコンポーザーが、ただいま気合を入れて準備中です。若手コンポーザーのTAG、千本松、96ちゃんもライブ初参戦!! BEMANI10周年ということで過去の人気曲から『V4』の最新の曲までいろいろ演奏しちゃいますよ。え？ どんな曲をやるかって？ それはまだ秘密。でも期待は裏切りませんよ。ゲストアーティストも豪華な人たちを予定しています。（え？ だれ～～？）それも秘密。（えー！ いじわる～～！）それでは、12月2日（日）ZEPP東京でお会いしましょう。「曲数多いなー！ 譜面書くの大変！ 練習大変！ でも頑張るぞー！」

YUEI

ライブですよ！ ギタドラのライブですよ!! 最後にやったのは2005年夏。熱かったね……。今回はなんとZepp東京！ これがでっかいハコなんだ！ ということはつまり、前回ライブを見れなくて涙を飲んだ人にもチャンスが到来する確率もアップするわけですよ！（当社比4倍）。いろいろ仕込みも考えてますんで、ぜひ見に来てね!!

肥塚良彦

みなさんこんにちは～、ライヴでございますよ！ L・I・V・E！ もうすでにワクワクしながら、手始めに楽器のお手入れやお肌のお手入れなどやっているところでございます。12月2日一冬ですが、みんなでHOTなステージにしたいなぁと思っているのでございます。では、Zeppでお会いしましょう！

TAG

前回のライブから2年ちょい、新メンバーも増えてライブやりまっせ！ あ、僕も新メンバーの一人ですね。みんなご存知のあんな曲？ やこんな曲？ までいろいろ演奏しちゃいますよ。さらにはゲームとはひと味もふた味も違ったライブならではのパフォーマンスが炸裂すると思います。お楽しみに～、というか僕のほうも楽しみでしょうがないです！ 寝て待て!!

ショッチョー

ついにやってきました。時が経つのは早いもので、前回からもう2年になるんですね。今回は会場も広くなって、何だかえらいことになってます。その分、内容もパワーアップさせるべく、いろいろ考えてますので、皆さん、乞う、ご期待!! ということで、前回の写真を見たりしてます。練習しろ！ 俺！

96ちゃん

アルカディアをご覧の皆さまこんにちは。僕は96ちゃんです。『V4』ではたくさんお世話になりましたが、今回ライブにも参加させていただくことになりまして感無量です。サウンドクリエーターシップに乗っ取って、正々堂々と速弾きをすることを誓います。では、皆さん会場にてお会いしましょう～。

TOMOSUKE

みなさん、こにゃにゃち明鏡止水！ TOMOSUKEです。ギタドラでライブ出るのは5年ぶりくらいになるのかな？ 今はポップンの仕事をメインにやってるけど、自分のルーツはやっぱりギタドラ（編曲リレー・座談会も含む）にあるので今回のライブ参加にはHYPER-J-意気込んでおります！ オッス！ それでは会場でお会いしましょう！

千本松 仁

ついに！ といった感じですね。ギタコンを本物のギターに持ち替えるときが来ましたよ。ゲームとは違った生演奏の迫力……これぞLIVE！ 仕掛け盛りだくさんでお待ちしてます！ ではでは会場で～。

応募詳細はBEMANIポータルかコナミネットDXでチェック！
http://www.konami.jp/bemani

熱いバトルを制せ!!

GuitarFreaks V4 Rock×Rock

GuitarFreaksV4 Rock×Rock
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：ギターシミュレーション
■操作方法：3ボタン＋ピッキングレバー
■発 売 日：稼働中（2007年8月）
■使用基板：—

DrumManiaV4 Rock×Rock
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：ドラムシミュレーション
■操作方法：5パッド＋フットペダル
■発 売 日：稼働中（2007年8月）
■使用基板：—

DrumMania V4 Rock×Rock

今回は、前作でも人気が高かったBATTLE MODEと、GRAND PRIXモードについて詳しく説明しよう。10月初旬の大会についても特集しているので要チェック！　後半にはあさきの新曲「極東史記」についてのコメントもあるぞ！

Text：[illegible]

BATTLE MODEとは？

BATTLE MODEとは、前作の『V3』にも存在した全国各地にいるプレイヤーと同時に曲を演奏し、その点数を競い合う対戦モードのこと。自分の腕に合わせてBATTLE CLASSという部屋を決めることができ、全国の同じCLASS内のプレイヤーと対戦することになる。なお、CLASSごとに選べる譜面の難度に上限があり、その中から曲を選ぶ必要がある。所属CLASSは勝敗に応じて上下するぞ。対戦終了後には、新たな称号を得られることも!!

曲選択時に自分でSCORE TYPEを選べるのもポイント。右のように、三つのタイプがあるので自分の相性に合わせて選んでほしい。また、同じ店舗に複数台あると店内対戦も可能！　実力が同じ友達と熱いバトルが楽しめるぞ!!

海外のプレイヤーが参戦してくることもあり、グローバルな戦いも起こるBATTLE MODE。ぜひ、君も一度プレイしてみよう！

自分の得意分野に合わせてSCORE TYPEを選ぼう

コンボ重視

STANDARD MODEと似たような、COMBOに依存したタイプ。COMBOを多くつなぐほど点数が上がっていくため、PERFECTはあまり出せなくても、より多くつなげられる自信があるプレイヤー向け。

パーフェクト重視

PERFECT率が重視されるタイプ。途中でCOMBOが途切れてもスコアへの影響は小さいが、GREATやGOODなどの点数が低くなるので注意しよう。PERFECTを取ることが得意なら迷わずコレ！

ノーマル

コンボ重視とパーフェクト重視の間を取った、スタンダードなタイプ。はじめたばかりのプレイヤーや、PERFECTやCOMBOを狙うのが苦手な人にオススメ。

変更点！

今作のBATTLE MODEで変わった点といえば、選曲前に対戦相手のプレイヤー情報を見ることができるようになった点だ。どんな称号なのか、どれくらいのスキルがあるのかを選曲する前に確認することができるぞ。手に入れにくい称号を持っているプレイヤーも一目でわかるので、その場合は自分の得意曲を選んで、万全の体制で相手を迎え撃とう！

選曲画面前に相手のスキルポイントが確認できるので、自分より上のポイントだった場合実力が上の可能性がある。その場合は迷わず自分の得意曲を選曲しよう

BATTLE TOUR

今作のBATTLE MODEでは、さらに新要素が加わっている。その名も「BATTLE TOUR」だ!!

BATTLE MODEで相手に勝利するとその対戦相手の所属する地域を制覇でき、制覇した地域が増えることによって、隠し楽曲や新しいキャラクター、BATTLE TOURだけの称号などのさまざまな特典を獲得することができるのだ。BATTLE MODEをプレイするときの一つの楽しみとしよう！

なお地域の区分けは「北海道」、「東北」、「関東1」、「関東2」、「関東3」、「中部」、「北陸」、「近畿」、「中国・四国」、「九州・沖縄」、「アジア」の11地域に分かれている。すべての地域を制覇するのは並大抵のことではないが、全国制覇を目標にしながら日々自分の腕を磨いていくべし！

目指せ全地域制覇！

日本全土が表示されたマップ。果たしてキミは全マップを点灯させ、全国制覇をすることできるかな？　地域は全部で11箇所。埋まっている状況でどこのプレイヤーと多く戦っているのか確認してみよう。

海外の人とも対戦できるBATTLE MODE

アジア地域のプレイヤーとも対戦可能で、シンガポールや香港などからも参戦してくるぞ！　もちろん、海外プレイヤーも日本語の楽曲でプレイしています（笑）。

ツアーってどういう意味？

ツアーといえば、ライブなどでバンドが全国各地を回ることを指すが、この場合は、旅行をするという本来の意味の方が大きいかもしれない。BATTLE MODEを通して日本各地の同士たちに会いに行ってみよう！

ロックスターへの道　今作では最初から「S1」クラスまで選択できるようになった。ランク「S1」で勝ち続けると「S2」、「SS」の二つのランクへ昇格できる。このランクで勝つと、勝利の証であるバトルストーンを相手から手に入れることができるぞ。バトルストーンは月間で数を競い合ったり、称号にも関係しているのでこのランクのプレイヤーは相手に渡さないように注意しよう。

GRAND PRIX攻略企画！

BeForU サポーターズ杯

今回はGRAND PRIXで開催中の「BeForUサポーターズ杯」について攻略しよう。参加するには「BeForUサポーターズ」の称号が必要だぞ。

この大会の参加条件として…になっている「BeForUサポーター」。取得条件は新曲を含むBeForU系をすべてプレイすることだ。

課題曲

Strike Party!!!
大和撫子魂
BLACK OUT
☆shining☆（GF&dm style）
チカラ
シナリオ
BRE∀K DOWN!（GF&DM STYLE）
ヒマワリ

『V4』初収録の「Strike Party!!!」を加えた8曲が対象だ。どの曲もスピード感があり、BPMの速い曲ばかりとなっている。EXTになると高難度のものが存在するので、中級者から上級者のプレイヤーは挑戦してみてはどうだろうか？

GuitarFreaks V4オススメ選曲

オルタ（※1）が得意な人向け

チカラ
大和撫子魂
BLACK OUT
Strike Party!!!

8分の連打に加えて高速トリルが加わったテクニカルな譜面が多い4曲。これらの曲を安定してつなぐ技術を持っているなら、高得点を狙いやすいこれらの曲を選択しよう。PERFECT率やコンボをうまくつなげば、順位も一気に高いところまで上げることができるはずだ。高い順位を狙いたい上級者プレイヤー向けの4曲ともいえるぞ。

ダウン（※2）が得意な人向け

ヒマワリ
シナリオ
☆shining☆（GF&dm style）
BRE∀K DOWN!(GF&DM STYLE)

高速トリルをオルタでプレイできない人向けの4曲はこれだ！　4曲とも8分の間隔でシーケンスを弾くような譜面がメインとなっているため、若干レベルが低めの4曲だが、高得点は狙いやすいはずだ。高難度はできないけど頑張りたい！　という中級者のプレイヤーは、この4曲を選択してみてはどうだろうか？

DrumMania V4オススメ選曲

交互連打が得意な人向け

シナリオ
ヒマワリ
大和撫子魂
BLACK OUT

ドラムのトリルが得意な人向けの4曲。左右に振られるようなトリルの譜面が多いので、しっかりとたたいてCOMBOが途切れないように注意しよう。難度が高い譜面が多めだが、難所をつなぎさえすればフルコンも夢じゃない曲ばかりだ。1曲1曲しっかりと集中して、COMBOをつないで高得点を狙おう。

バスドラムが得意な人向け

チカラ
Strike Party!!!
☆shining☆（GF&dm style）
BRE∀K DOWN!(GF&DM STYLE)

バスドラムをうまく踏める人向けの4曲。交互連打や8分、16分の譜面に一定間隔で入ってきたり、細かく2連打を踏ませたりと、足が忙しい譜面ばかりだ。かといって足元にばかり集中していると、ほかの箇所で失敗しかねないので注意。足と腕の両方をこなす自信があるプレイヤーはこの4曲をチョイスしてみてはどうだろうか？

GRAND PRIX大会情報！！

もちろん「BeForUサポーターズ杯」のほかにも大会は開催中。今回は初心者向けの二つの大会と、家庭用との連動企画の大会を合わせた三つを紹介するぞ。

GuitarFreaks 初心者向け

ライト限定選手権

『GuitarFreaksV4』のみで選択できる大会で、空打ちミスが無くなるオプションの「ライト」を使用した状態で曲をプレイするぞ。もうちょっと譜面が簡単だったら参加したいと思っていたそこのキミ！　この機会にぜひ挑戦してみてはいかがだろうか？

この大会に参加することで、さらに技術を磨いてワンステップ上の大会に挑戦したり、BATTLE MODEで勝利数を増やすなど新たな目的を見付けることができるだろう。その最初の一歩にこの大会に挑戦してみてはどうだろうか？

DrumMania 初心者向け

オートマ限定選手権

『DrumManiaV4』のみで選択することができ、オプションのオート機能を用いてBASSの部分は自分では演奏しない状態で曲をプレイするぞ。「バスドラムさえ無ければこの曲も頑張れるのに！」という人や、始めたばかりでまだバスドラムに慣れていないプレイヤーにはピッタリの大会となっているぞ！

他人と競い合うことによって自分のプレイスキルが飛躍的に上がりやすくなるので、このようなプレイヤーたちには積極的に参加してほしい大会だ。ぜひ一度挑戦してみよう！

家庭用との連動大会も!?

家庭用ギタドラV3発売記念

10月4日に発売される家庭用『GuitarFreaksV3 & DrumManiaV3』の発売記念大会が開催されるぞ！

大会の名前は「家庭用ギタ ドラV3発売記念」。その名前の通り課題曲の中には業務用初収録曲が存在しているのだ。古くからやっているコアなプレイヤーならピンと来る曲なので、もしかしたらあの曲かもしれないという目星が付けられるかも!?　初収録曲は複数あるので、開催をお楽しみに！

ゲームセンターで「ギタ ドラV3発売記念」大会をプレイする前に、家庭用「V3」で練習してから大会に挑むのもありだ！　課題曲を家庭用で練習して本番の大会に臨めば順位アップ間違い無しだぞ！

ロックスターへの道

※1：オルタとはオルタネイト（交互）ピッキングの略称で、ダウンピッキングとアップピッキングを合わせたレバーを上下に弾く方法のこと。上級者の多くはこの方法でプレイしている。
※2：ダウンとは名前の通り、上から下へ弾く方法。BPMが速く密度が高い譜面には曲には不向きだが、最初のうちは気にせず自分の好きな弾き方でプレイするのもいいだろう。

極東史記

隠し曲紹介の前半はあさき新曲の極東史記だ。あさき氏とTQY氏からコメントをいただいたぞ！　後半には解禁曲4曲の紹介もあるぞ！

TQY movie designer

極東史記は『V4』の最後に作ったムービーで、お恥ずかしいことにおもいっきり締切りを過ぎていたため、家からとにかく先にバナーを作ってと言われたんです。これが失敗でした。作れどもうまくいかない（右の4点）。

ムービーを制作する際、ぼくはタイトルロゴのデザインを重視します。もともと、ロゴデザインが好きだ！　っていうのもあります。だから、ムービーを1本作り終えて、できたムービーのイメージにあわせてロゴを吟味しながら、曲セレクト画面用のバナーを作っているときが一番幸せです。しかし、イメージがまだ決まっていないうちにロゴを作ってもうまくいかない。というわけで、出だしの貴重な1日をムダにしました。その後何とか巻き返してムービーは完成しました。今回はこのムービーの中で、あさきと僕が特に好きなカットを下に3点載せておきます。

TQY氏が挙げてくれた没バナー画像。楽曲の世界観を端的に表すための吟味の跡だ

あさき composer

歌詞とムービー内の詞、全部含めてこの曲です。もう全部俺状態です。なんかいろいろ考えて、自分が思ってるこの曲の観想的というか、そんなとこだけ取り出して書いてみました。いや本編どこやねんって話ですけど。またそれはそれで……。歌詞と、ムービーの詞二種と、色んな人の格言と。全部含めて、楽しんでいただければと思います。曲はわりと激しいのに、何となくずっとシットリしてるんですよね。ただ、延々と泣いてる感じの曲なんです。当時、なんか流行ってたんですそういうの。歌も極力抜けた感じで歌って。サントラが出たら、ボケーっと、ヘッドフォン付けて爆音で、延々と聴いていただければいいなと思います。というわけでこの曲、バラードです！

"BE GLAD YOU HAD THE MOMENT"

WE LOOK TOWARDS THE SKY

AS THE METEOR DROPS MIX WITH THE SINGERS HE'S BE

今作のサブテーマのROCK×ROCKらしい曲で、ロックを意識している部分が曲以外にも多く見受けられる。ムービーを見ていると数字の「69」を見ることができるし、ゲーム難度も「69」になっている。

EXTRA RUSH解禁楽曲

MODEL FT2 Miracle Version

前作のラスボス曲がついに解禁となるぞ。「MODEL FT2」を元に楽曲、譜面、ムービーとすべてアレンジが加えられている。ノーマルバージョンとどこが違うのか、プレイして比べてみるのもいいかもしれないぞ。

RЁVOLUTIΦN

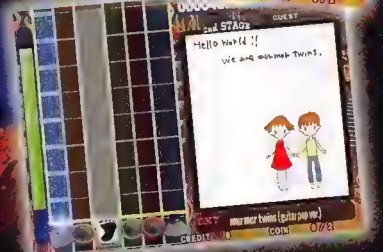
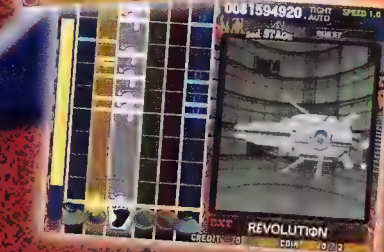
サビの「ウォーマォー」部分が耳に残るTE ЯRAの「V 4」新曲。TE ЯRAが出しているアルバムと同一タイトルの楽曲だ。EXTREME譜面の難度もそこまで高くない譜面なので中級者の人はぜひプレイしてみよう。

BEMANI杯解禁楽曲

太陽～T・A・I・Y・O～(ANOTHER SENSE EDITION)

「beatmania IIDX11 IIDXRED」からの移植曲。BEMANIアーティストオーディション2004で合格した星野奏子が初めて歌った曲でもある。ギター、ドラム共にスキル対象曲にしやすい難度、譜面となっているぞ。

murmur twins (guitar pop ver.)

「ポップンミュージック10」からの移植曲。ポップになった曲調が、ギタドラにもぴったりの楽曲といえるだろう。ドラムの譜面はスキル対象にしやすい難度なので、やっていない人はプレイしてみてはどうだろうか？

ロックスターへの道　EXTRA LEVELが上がったことによって、今回のEXTRA RUSH2曲が解禁された。今後もこのLEVELが上がることによって、解禁要素がどんどん増えていくぞ。アンコール曲にたどり着けないと思っている君も根気強く待ってみよう。現在解禁されているレベルは、ロゴが出ている画面の左上で確認できる。解禁レベルが表示されているぞ。

DanceDanceRevolution SuperNOVA 2

©1998 2007 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

稼働直後からにぎわいを見せる『DanceDanceRevolution SuperNOVA 2(以下「DDR SN2」)』。今回は新たに始まるイベント「ZUKIN WARS」の詳細とインターネットランキングについて紹介するぞ。

DanceDanceRevolution SuperNOVA2
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ダンスシミュレーション
■操作方法：フットパネル
■発売日：稼働中
■使用基板：—

Text：飛鳥

アリス
プレーヤーのエンジョイレベルによって選択可能になる隠しキャラのアリス。ファンも多かったキャラクターだけに、ダンサーでの復活を喜ぶ人も多い!?

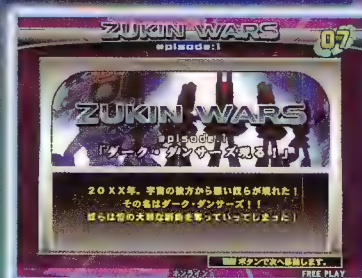
ダーク・ダンサーズから新曲を取り戻せ！ オンラインイベント ZUKIN WARS 開戦!!

『DDR SN2』で開催される「ZUKIN WARS」は、e-AMUSEMENT PASSを用いて行なわれる期間限定イベントで、謎の組織「ダーク・ダンサーズ」に奪われた新曲を取り戻すのが目的だ。イベント期間中にプレイすると、プレイヤーは「チーム・レッド」「チーム・イエロー」「チーム・グリーン」のいずれかに自動で割り振られ、チーム単位で争うことになる。一定期間までに一番多くダーク・ダンサーを撃退したチームが優勝となる。たくさんプレイし、ひとりでも多くダーク・ダンサーを倒そう！

～ZUKIN WARS STORY～

episode.1「ダーク・ダンサーズ現る！」

20XX年、宇宙の彼方から悪い奴らが現れた！
その名はダーク・ダンサーズ!!
奴らは皆の大事な新曲を奪っていってしまった！
そこで新曲を取り戻すべく
三人のROBO-ZUKINたちが立ち上がった！

ダーク・ダンサーズはプレイ中に乱入してくる！ すごい…ステップも出てくる!?

出される条件をクリアしてダーク・ダンサーズを撃退しよう！

イベント開催期間中に、「BEGINNER」「STANDARD」「BATTLE」の各モードでプレイすると、FINAL STAGEで「ダーク・ダンサー」が乱入してくる。ダーク・ダンサーに出会うと「●●Combo以上を出してクリアしろ」「BATTLE MODEでCPUに勝利しろ」などといった条件を出してくる。これらの条件をクリアすることで、ダーク・ダンサーを撃退できるぞ。各チームのダーク・ダンサーの撃退人数によって順位が決まるのだ！

ダーク・ダンサーズ
宇宙の彼方からやってきた悪い奴ら。その生態は不明だが、新曲を奪ってしまうぞ。

出される条件はいろいろ。どんな条件を出されてもクリアできるように練習しておこう！

優勝チームはいち早く新曲がプレイ可能！

一定期間が終了すると、各チームで撃退したダーク・ダンサーの人数によって順位が決まる。優勝したチームは、取り戻した新曲がほかのチームよりもいち早く遊べるというご褒美があるのだ。これはチーム一丸となって優勝を目指すしかない!!

みんなで一人でも多くのダーク・ダンサーを倒して新曲を取り戻そう！

イベントでの新曲解禁の流れ

イベント終了(成績発表)
▼ 翌日
優勝チームが新曲プレイ可能
▼ 2週間後
準優勝チームも新曲プレイ可能
▼ 次のイベント開始時
3位チームも新曲プレイ可能
(全プレイヤーが新曲をプレイ可能)

ROBO-ZUKIN
カラフルな三人のROBO-ZUKINたち。そのうちの一人は侍のような口調でしゃべります。そのミスマッチがかなりカワイイ？

しばらく踏まなかった人たちにおくるコラム

取り戻せDDR魂!!

他のBEMANIシリーズ同様、DDRシリーズの歴史も長い。1998年に第一作目が稼働してから実に9年。それだけ長い期間なので、中には以前はプレイしていたけれど、最近は遠ざかってしまっていた人もいるはず。大きく体を使うゲームなだけに、進学、就職等の生活環境の変化などでついついプレイ回数が減ってしまって、いつの間にかプレイしなくなってしまったなんていう人もいるかも知れない。そんな人に限って運動不足になっていることも多くないですか？ そういう人にこそぜひ再びプレイしていただきたい。本作は幅広い難易度とワークアウト機能により、楽しく運動不足も解消！ 手軽に運動できてしまうのだ。

また、本作はDDRシリーズの良さを根底に置きつつも、すべてにおいてグレードアップ。もちろん楽しみ方の幅もかなり広がっているのだ。新作が出なかったからといって、ほかのBEMANIシリーズをプレイしているそこのアナタ！ 本作はBEMANIシリーズの移植曲も豊富に収録しているから、踏み応えは抜群。聞き覚えのある曲なら、すんなりプレイできるはず！

春夏秋冬関係無く、みんなで楽しく気持ちのいい汗をかいたあのころを思い出しながら、新しいDDRシリーズをプレイしてみてはどうだろう。きっとまた、忘れてしまっている充実感を再び味わうことができるんじゃないかな？

楽曲も昔と比べると多彩に進化。新曲を初めてプレイしたときのあの[illegible]

第一回インターネットランキング日本先行実施

シリーズおなじみのインターネットランキング（以下：IR）がいよいよ開催される。第一回目となるIRは日本のみの実施となっており、「ガチンコ★ダンス祭り」という名称通り、アツいスコア争いが期待できそうだ。IRの対象コースは右に掲載したのでチェックしておこう。IR開催時に毎回新コースが解禁され、中には隠し曲が遊べるコースもあるぞ。

今回はe-AMUSEMENT PASSの使用者のみエントリーが可能となっており、IR開催期間中に出したスコアのみが対象となるので、参加するプレイヤーは注意が必要だ！

IR対象コースは4コース。どのコースで挑むかはキミの自由だ。一つのコースに絞る？ それとも全部のコースを制覇する？

コース名：HARD CORE <NONSTOP>

1 男々道／EXPERT
2 FIRE／EXPERT
3 CRASH!／EXPERT
4 volcano／EXPERT

●ワンポイントアドバイス
すべてEXPERTで構成された難度の高いコース。体力の配分を間違えると、「CRASH！」、「volcano」でミスをしやすくなる。前半どれだけ体力を温存できるかが勝負だ。

コース名：A Midtown Night's Dream <NONSTOP>

1 WATING FOR TONIGHT／DIFFICULT
2 MOONSTER／DIFFICULT
3 Every Day, Every Night (NM STYLE)／EXPERT
4 dream of love／EXPERT

●ワンポイントアドバイス
どちらかというと中級者向けのコースで比較的プレイしやすいが、「MOONSTER」以外の曲はBPMが遅め。しっかりタイミングを合わせて踏まないと、ハイスコアは出せないぞ。

コース名：V For Vibes <CHALLENGE>

1 volcano／BASIC
2 Venus／DIFFICULT
3 VANITY ANGEL／DIFFICULT
4 Vem brincar／DIFFICULT
5 V (For EXTREME)／EXPERT

●ワンポイントアドバイス
CHALLENGE MODEは小さなミスが命取りになるため、5曲という曲数はかなり手強い。「Venus」以外の楽曲はしっかり練習してから挑もう。「Venus」は隠し曲で、一足先に体験できるぞ。

コース名：jun <CHALLENGE>

1 TRUE♥LOVE／BASIC
2 SUNKiSS♥DROP／BASIC
3 Raspberry♡Heart (English version)／DIFFICULT
4 HAPPY☆ANGEL／DIFFICULT

●ワンポイントアドバイス
「SUNKiSS♥DROP」はBASICの中でもオブジェ数が多めなので、ミスをしないように注意。だが、4曲通してBPMの変化が少ないため、踏みやすいといえるぞ。

ほかにも隠し曲が解禁することも！

本作では、隠し曲が『ZUKIN WARS』やIRといったイベントだけではなく、ある日突然、解禁することもあるというのだ。このタイプの隠し曲は、主にBEMANIシリーズの移植曲が中心ということらしく、現に9月には「FIRE」が突如出現した形となった。こうしたサプライズ的な楽曲解禁が、今後も続くようなので目が離せないぞ。何曲こういった隠し曲があるのか詳細は不明だが、プレイするときは、まめに選曲画面をチェックしてみるといいだろう。もしかしたら、アノシリーズのアノ楽曲がDDRシリーズに初移植！ 何ていうことも!?

突然解禁した「FIRE」。驚いた人も多いのでは？ [illegible]

日本プロ麻雀協会公認

MJ3 EVO™

セガネットワーク対戦麻雀
MJ3エボリューション

今月は秦先生vs長男、二男、三男の対局を紹介。その中でも特筆すべきシーンを牌譜（ハイフ）付きで紹介していく。プロならではの打ち筋を参考にして、自分の麻雀力を向上させよう。

セガネットワーク対戦麻雀 MJ3 エボリューション
- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：ネットワーク対戦麻雀
- ■操作方法：タッチパネル／ボタン
- ■発売日：2007年3月下旬（稼働中）
- ■使用基板：Chihiro™

Text：ケンちゃん　監修：日本プロ麻雀協会　

秦先生vs『MJ』三兄弟の対決

今月は秦先生vs長男、二男、三男の対局を振り返る特別企画！　当然ながら秦先生が勝利を収めたが、その要因となったポイントを解説していくぞ。先生の勝利を確定させた東二局、東三局の先生の打ち回しを牌譜（ハイフ）の形で記録してあるので、ポイント解説とともに確認してもらいたい。

先生、お願いします!!

ポイント解説

各局の秦先生の狙い、その場その場の状況判断を振り返ってみよう。

○東一局　西家　ドラ 東

右写真の6巡目に注目。待ち受けのバランスが良いのは⑦切りだが、678の三色同順（サンショクドウジュン）を見越して四切りを選択。それが功を奏してか、11巡目に狙いどおり、"六八2334567８⑥⑦⑧"の形で一向聴（イーシャンテン）に成功。だが、下家の三男に和了（ホーラ）されてしまった。

点数差がない東一局。この牌形から四を捨て678の三色同順（サンショクドウジュン）を狙う。牌効率より高得点を選択した。

POINT 状況に応じて手を変化

常に高い点数を目指すだけでなく、その状況に応じて点数の高さを重視するか、スピードを重視するか、はたまた和了（ホーラ）を放棄し守りを固めるかを判断していこう。点数を大幅にリードして守りさえすれば勝てる状況で無理に大量得点を狙い、放銃して逆転されてしまっては目も当てられないぞ。

対局中は状況が刻々と変化します。常にベストの選択を心がけたいところですね。

緊急特報!!

『MJ4』登場決定!!

大好評稼働中の『MJ3EVO』、その正統後継タイトル『MJ4』が遂に発表されました。

稼働時期、詳しい内容は分かり次第誌面にて順次公開していきます。

バージョンアップの度に大幅な進化を遂げてきている『MJ』シリーズ、今作ではどんな進化を遂げるのか!?

秦琴美プロ
キャッチフレーズは『お茶目な雀姫』。
麻雀は、ホントに楽しいゲームです。このページを通じて少しでも多くの方に、麻雀を覚えてもらえたらうれしいな。みんなの質問にも答えながら、ばっちりレクチャーしていきますので頑張って覚えてね♪

photograph 永山亘

秦プロの打ち筋

東二局　南家　ドラ 8

	捨牌	手牌	引牌
①	三	三六689⑥⑦東東發發中中	8
②	六	六6889⑥⑦東東發發中中	3
③	9	36889⑥⑦東東發發中中	中（北家からポン）
④	五	3688⑥⑦東東發發中中中	五
⑤	七	3688⑥⑦東東發發中中中	七
⑥	3	3688⑥⑦東東發發中中中	發（西家からポン）
⑦	2	688⑥⑦東東發發發中中中	2
⑧	1	688⑥⑦東東發發發中中中	1

麻雀講座一口メモ　本文中の牌表記は以下となります……萬子（マンズ）の1～9：一～九、索子（ソウズ）の1～9：1～9、筒子（ピンズ）の1～9：①～⑨

	捨牌	手牌	引牌
⑨	(聴牌)		(西家からポン)
⑩			(自摸和了)

南家自摸和了 (役牌×2、ドラ3：4000、2000)
秦先生：27000 (+8000)
長男：10000 (-2000)
二男：16000 (-4000)
三男：27000 (-2000)

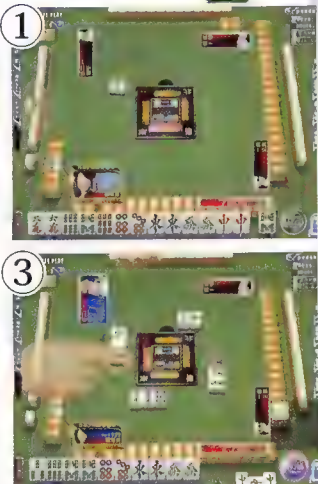
東三局　東家　ドラ

	捨牌	手牌	引牌
①			
②			
③			
④			
⑤			(西家からポン)
⑥			(西家からポン)
⑦	(聴牌)		
⑧			
⑨			(南家からロン和了)

東家が南家からロン和了 (混一色、対々和：12000)
秦先生：39000 (+12000)
長男：10000
二男：16000
三男：15000 (-12000)

勝利を引き寄せた二局を中心に解説

◯東二局　南家　ドラ

秦プロの手は第1ツモに恵まれ、六6889⑥⑦東東発発中中という倍満まで伸びそうな形に。ポイントは北家から中をポンしたあとの3巡目。36888⑥⑦東東発発【中中中】の形で上家が⑧を切ったが、まだ開始直後の3巡目のうえ、少し様子を見ていれば混一色に化けて高得点になる可能性を秘めているため⑧をスルー。結果的には、混一色まで持ち込めなかったが、6順目に發をポン、9順目に8をポンして聴牌。さらにすぐ次の自摸順で⑧を引いて和了。見事8000点をゲットした。

1 役牌を複数持ったうえ、早い段階でドラを重ねたので高得点は必至。このような局はものにしたい。

3 副露すると自分の手をさらすことになるので、他家に手が読まれやすくなる。あえて我慢の選択を。

◯東三局　東家　ドラ

この局のポイントは、4巡目に南家の三男が白をポンした局面。三男は秦先生と同点だったため、軽く和了されて親を飛ばされては危険と判断。すぐさま秦先生も二をポンして混一色狙いに移行する。この攻撃的な選択がうまくいき、7巡目に三三三六六発発【二二二】【西西西】の形で、混一色、対々和を聴牌。さらに先生と同点だった三男が六を切り、親満貫の直撃に成功！　この局で他家との点数差を広げることに成功し、秦先生が単独トップにおどり出た。

1 見事な一色系の配牌。親でこのような高得点が望める場がくるのは、流れをつかんだ証拠か。

5 僅差の他家の動きを察知し、すぐさま行動に移す。この状況判断が勝利を呼び込んだ。

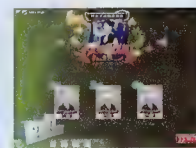
◯以降の局

残るは東三局、東四局のため、秦先生はリードした点数を守る側に。両局ともに他家が清一色、混一色を思わせる変則的な捨牌を見せたので、無理をせずベタオリして点数を守りきり、見事トップをゲットした。

他家の捨牌があからさまに高そうな状態。大量リード時は和了よりも振り込まないよう意識。

POINT　点数を確認

オーラスではどれだけ点数を持っていたとしても、必ず各自の持ち点を確認すること。対局では秦先生が38000点、長男が9000点、二男が19000点、三男が14000点という状況なので、秦先生は二男には満貫、三男に跳満以下なら放銃してもトップで終了、と判断できる。これを把握しておけば、だれに何点までなら放銃してもいいと分かるため、このまま和了を目指すか、守りに入るのかなど、自分の行動の判断基準を設けられるのだ。

三兄弟相手に圧巻の勝利の秦プロ。

オーラスは狙いを把握しやすいので、状況確認は忘れずに！

麻雀講座一口メモ　秦プロが所属している日本プロ麻雀協会のホームページアドレスはこちら　www.npm2001.com/

メダルゲームをとことん楽しめ!

メダル攻略道場!

競え! 王国の結束力! ドリームオデッセイバトルがいよいよ開催!

DREAM ODYSSEY BATTLE

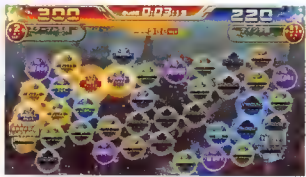
エターナルナイツ
ETERNAL KNIGHTS®

現在好評稼動中の「エターナルナイツ」の目玉コンテンツ、店舗間チーム戦がいよいよ本格始動。勝ってメダルと栄誉をものにせよ!

エターナルナイツ
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：メダルシミュレーションRPG
■操作方法：8方向レバー+4ボタン+タッチパネル
■発売日：2007年8月
■使用基板：－

Text：ANON・T

「ドリームオデッセイバトル」とは

店舗内の仲間と協力して王国を発展させる「ドリームオデッセイ」モード。その王国同士がしのぎを削る「バトル」は定期的に開催される。1回当たり3時間という制限の中、互いの城を落とし合うことになる。対戦当日は10分前からメインモニターが切り替わり、マップ画面が表示されるので、準備をしっかり整えておきたい。勝てば相応の見返りも!

日ごろのプレイで培った腕の見せどころ! 上位入賞目指して、いざ敵国の城(ダンジョン)へ!

VS 時間内により多くの城を占領せよ! 難易度が高い城ほど高得点!

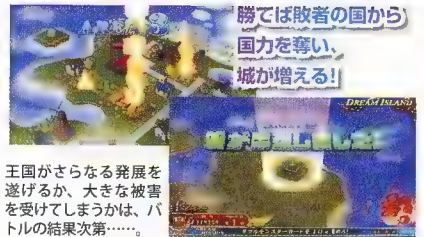
城占領&キャッスルスロット

20pt
40pt
60pt
100pt

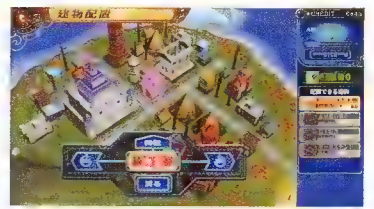
オーブチャンスで配置モンスターMAX!

ゲーム終了! あなたの王国貢献度は?

バトルはタイムリミットの3時間で終了となり、その時点で占領されている城の総ポイント数で勝敗が決定。勝利側のプレイヤーは貢献ポイントに応じてクレジット配当があり、さらに3位入賞でアクセサリーが入手可能。なお、各城の城主には国の勝敗を問わず、配置カードと配置費用が返還されるのでご安心を。

勝てば敗者の国から国力を奪い、城が増える!

王国がさらなる発展を遂げるか、大きな被害を受けてしまうかは、バトルの結果次第……。

次のバトルに備えて――

バトルに使用するアイテムを集めたり、城が増えたエリアを充実させたり……。攻略できる城が増えればミッション達成のための選択肢も増え、資材獲得もやりやすくなるはずだ。提示されるミッションに応じて攻略する城を変えるのは、基本中の基本。ミッション達成への早道となるヒントは欄外を参照。

新たなミッションにチャレンジする? 王国を発展させる?

BET＋ミッションで得た資材で建物を配置すれば、発掘率に応じてメダルや宝箱を入手できる。発掘で目指せ一攫千金!

メダル虎の穴

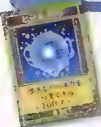
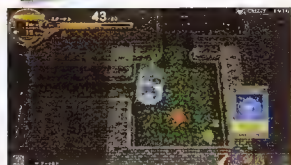
ダンジョンでの生存率を上げるために！

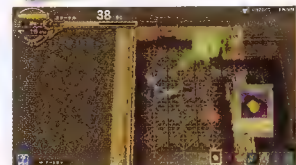
目的のカードがありそうな城は……

ドリームオデッセイで挑戦できる城が増えれば、目的別に挑戦できる城も増加。城の解説文を確認してから、いざ出撃！

POINT 使えるカードをあらかじめストックしておく

ハイリスク＆ハイリターンな高難易度の城への挑戦は、ピンチに役立つ切り札を持って挑みたいもの。たとえば攻撃した相手を混乱させるパニックソードなどはかなり有用。カード資産増やしにはバトルスロット等も有効。

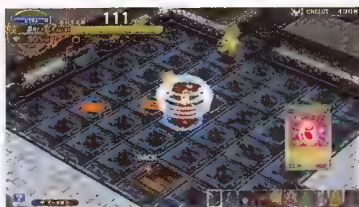
ヒール100

回復量は少ないが、毎ターンの回復は魅力。毒沼の城で使えばリスクの軽減に。

ポイズン

4マス離れた敵に使えば、接近されるころには相手のHPはわずか。強敵を狙え！

ミニマム

複数に囲まれたとき、だれかを小型化して被害を軽減。その間にほかを一掃しよう。

ハンターリング

モンスターカードの発見率が飛躍的に上昇し、大量のカードを入手可能。強敵が多い城で装備すれば、より優秀なカードをGETできるはず。狙え！

倒した敵をどんどんカード化できるすぐれもの！

ドリームオデッセイの敵配置や通常プレイの切り札に、モンスターカードはお役立ち。

ダンジョン内の注意すべきモンスター 第一回

スピアント HP23

仲間と群れる習性があり、同族を見付けると連結して近寄って来る。長蛇の列になると、とてもやっかい。

プータンク HP33

搭載されたプーニャ砲から、プーニャを発射してくる。飛び出したプーニャに囲まれないような位置取りを。

名刀コテツ — 名工が鍛えたという稀世界の剣

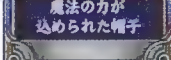
ミスリルアーマー(上) — 貴重な鉱石を用いた全身鎧

おしゃれメガネ — 王国で流行のおしゃれなメガネ

王国の服(上) — 王国の権威を模した正装

魔法の帽子 — 魔法の力が込められた帽子

おてんば服(上) — ピンクでかわいらしい着物

クマフード — 伝説のクマとな…

マイキャラを彩るアクセサリー 君はどれだけ入手した？

統一感のある装備品で固めるか、ミスマッチを狙うか。レアなアクセサリーには変わり種も多し。

近日配信予定！

攻略に必要なカードはカード交換でGET！

互いの条件が一致すればトレード成立！

こちらも近日稼動予定！

スピンフィーバー
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：メダル／プッシャー
■発売日：2007年10月
■使用基板：－

スピードの[illegible]が織りなす、新感覚のボーナスゲーム！

ボーナスゲーム中の[illegible]ばいの新筐体が１０月登場。大量[illegible]が入手できる継続型のボーナスゲームの採用や、ボールがバンパーに[illegible]にメダルが降り注ぐ演出など、見どころも満載。テーマはズバリ「夢と音[illegible]」！

SPIN FEVER

成も早い。例4「城に落ちている宝石を○WIN集めろ!」こうした宝石GETを目指したミッションも。配当が大きな城に挑戦し、フロア中をくまなく捜索しよう。

プライズワンダーランド

アイコンの見方

- **袋タイプ**：中身によって重心が異なるので、注意しよう。
- **ぬいぐるみ**：首などのくびれた個所が狙い目。
- **箱タイプ**：側面の穴か、フタのすき間を狙おう。
- **吊り下げ箱タイプ**：コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。
- **吊り下げラベルタイプ**：これもラベルを正面から挟むように。
- **吊り下げラベル長細型**：細めなので本体も狙える。割と簡単。

10月は精巧なフィギュアやカワイイぬいぐるみが多数登場！　これらのプライズを眺めていれば、秋の夜長があっという間に過ぎるかも!?

MELTY BLOOD Act Cadenza エクストラフィギュアVol.3

セガ　10月上旬／全2種

愛らしい造形が好評の『メルブラ』フィギュア第3弾は、待ちに待った人気のメイド姉妹、翡翠と琥珀が登場！　露出度は低くとも、働く女性の魅力を感じさせる秀逸なデキとなっている。ぜひ姉妹合わせてゲットしたい！

新世紀エヴァンゲリオン エクストラフィギュア綾波育成計画 Ver.2

セガ／登場中　全2種

劇場映画が公開中の『エヴァ』から、綾波のフィギュアが登場！　ネコ耳のワンピース姿と、じらすようにパレオを外す水着姿という、アニメや原作コミックでは見られない魅惑のシチュエーションが楽しめる。

北斗の拳 フィギュアクロック

セガ／10月上旬／全3種

ケンシロウ、ラオウ、そしてトキの北斗三兄弟が胸像になった。台座にはデジタル時計が埋め込まれており、コレクション性のみならず実用性も抜群！

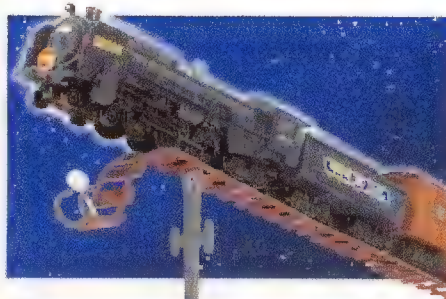
ツバサクロニクル スーパージャンボ 耳パタパタモコナぬいぐるみ

セガ／10月上旬／全2種類

CLAMP作品の人気マスコットキャラ、モコナのキュートなぬいぐるみ。表情は、すました顔と笑顔の2種類だ。左足に内蔵されたスイッチを押すと、一定時間モコナの耳がパタパタ動くギミック付き！

どこでもいっしょ FunCollection 決めポーズニャ！ぬいぐるみ

タイトー／10月中旬／全3種

トロとクロが、なんと全高約42センチのビッグサイズぬいぐるみで登場！　もちろん、心をなごませる愛らしい表情も完全再現だ。しかも手足を自由に動かせるベンダブル方式を採用しており、ポーズをバッチリ決められるぞ。

銀河鉄道999 スーパーメカニクス 銀河超特急999号

タイトー／10月中旬／全1種

鉄郎とメーテルを乗せて銀河を駆けたあの999号が、精巧な造形でここによみがえる！　全長40センチのビッグサイズに加え、線路型のスタンドで旅立ちのシーンを再現。汚し塗装により臨場感も抜群だ。

ドラゴンボール
スーパーDX神龍ぬいぐるみ

バンプレスト／10月上旬／全1種

ドラゴンボールのシンボルキャラクター、神龍(シェンロン)が、全長66センチという超ロングサイズのぬいぐるみになった。大きいだけあって取得難度は高そうだが、ゲットすれば願いが叶う……かも?

機動戦士ガンダム00
フィギュア付ストラップ

バンプレスト／10月下旬／全4種

10月6日よりTV放映がスタートする「機動戦士ガンダム00(ダブルオー)」が早くもプライズに！　ガンダムエクシアとガンダムデュナメスの2種類が登場だ。

ルパン三世 不二子DXフィギュア
～ファッショナブルコレクション3～

バンプレスト／10月下旬／全2種

不二子の大人の身体を立体化する、フィギュアシリーズ第3弾。悩ましい太ももを包む網タイツは、布製というこだわりぶりだ。大人の色香を漂わせる、不二子のバニーガール姿を堪能しよう!

機動戦士ガンダム00
組立式コレクションフィギュア1

バンプレスト／10月下旬／全1種

話題の新作ガンダム『00』から、主人公、刹那の駆るガンダムエクシアを立体化。スリムなプロポーションはもちろん、特徴的な胸部も再現されている。今後はガンダムデュナメスやガンダムキュリオスのフィギュア化も予定されているので要チェックだ。

Yes! プリキュア5
ビッグフィギュアキーホルダー

バンプレスト／10月下旬／全5種

キュアドリームやキュアルージュを始めとする、5人のプリキュアが勢ぞろい!　全高約10センチのビッグサイズキーホルダーで、プリキュアたちの魅力をあますところなく再現しているぞ。

機動戦士ガンダムSEED DESTINY
DXイメージディスプレイフィギュア

バンプレスト／10月下旬／全2種

『SEED DESTINY』のヒロイン、ラクスとカガリがパイロットスーツ姿で登場。モビルスーツの手を模した台座と、アニメのシーンをイメージした台紙が付属する。

今月のプレゼント

[illegible]ナーを見てください

●セガ

MELTY BLOOD Act Cadenza
エクストラフィギュアVol.3　2種セットで3名様

新世紀エヴァンゲリオン
エクストラフィギュア綾波育成計画 Ver.2　2種セットで2名様

●タイトー

銀河鉄道999 スーパーメカニクス
銀河超特急999号　1名様

どこでもいっしょ FunCollection
決めポーズニャ!ぬいぐるみ　3種で3名様

●バンプレスト

機動戦士ガンダム00
組立式コレクションフィギュア1　3名様

ドラゴンボール
スーパーDX神龍ぬいぐるみ　3名様

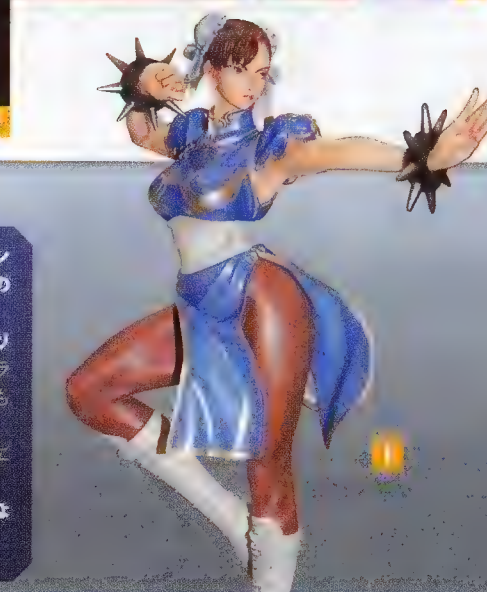
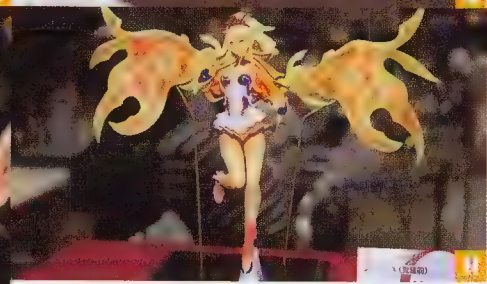
立体貴族

～ヤスリでモナムール～

ワンダーフェスティバル2007夏・ダイナマイトリポート

忘れたころに復活する、しぶとさだけは宇宙スペースNo.2の立体造形愛好コーナー「立体貴族」。今月は、去る8月12日に東京ビッグサイトで開催されたワンダーフェスティバルにて発表された、アーケード関連立体物をモリッと紹介しよう。

2007年夏の流行傾向は!?

今回のワンダーフェスティバルで猛威を奮ってたのは、やっぱりマンガ・アニメで人気を博している美少女フィギュア系。ここで注意しておきたいのが、立体造形物は作成するのに時間がかかるため（＆版権申請に時間がかかるため）およそ半年前のムーブメントが反映されることになるのだ。ゆえに、会場内では「ああ、半年前にはやってた」という作品を多数見受けられるのですが、アーケード関連作品はさほど時流に左右されておらず、ジャンルや時代を超えた作品が多いのが特徴でした。マイペースは強いってことですね！

下記のデータは「キャラクター名/出典作/ディーラー名/『原型師様コメント』/編集部コメントの順にならんでおります。ご協力頂いたディーラーの皆さま、ありがとうございました！

■シリア【ドラゴンセイバー】、■ツィーラン【旋光の輪舞】、■美作いろり【エスプレイド】、■タテハ【エスプガルーダ】/睡眠学習/シューティングジャンルからバラエティ豊かなキャラを取りそろえ！　シリアやタテハは立体化されること自体がなかなかレアなので、ネタのピックアップだけでもポイントが高いですね！

■ジェノサイド【キャプテンコマンドー】/『宙に浮いてて強そうなジェノサイドを目指してみました』/ついに登場した最凶のラスボス！　原作が持っている迫力をいかんなく再現しております！

■■不知火舞【KOFシリーズ】/■■春麗【ストリートファイターシリーズ】/AYA/『世の萌え傾向とは無縁なので、かっこいいおねいさん路線でいきます』/アーケード界を代表する二大おねいさんをりりしく再現！

貴族街道　例年にない暑さの中で開催された今年の夏ワンフェスですが、実は闘劇本戦ともスケジュールが被っており、軽く命を削りながら半死体で突貫取材を敢行したというのも、今ではいい思い出です。上記でも述べていますが、今回多かったのは「ハルヒ」や「Fate」などに代表される美少女フィギュア。半年後までこの勢いは続きそうな予感ですNE。

WONDER FESTIVAL 2007 SUMMER

■■**双海亜美・真美【THE IDOLM@STER】/プラヅマ法力模型/「透明パーツと塗装が大変でした」**/前回出展されていた春歩、伊織に続き、元気印の双子が登場！顔はコンパチで好きな方を選択できるぞ。衣装も色の塗りわけで変更可！

■**いろは【サムライスピリッツ天下一剣客伝】/アイズプロジェクト**/2000年以降のSNKキャラの中では抜群の人気を誇るいろはさん。現在でも数多くの立体アイテムが出てますが、まだまだ人気は衰えそうにない!?

■**エグゼリカ、■クルエルティア、■フェインティア【トリガーハート エグゼリカ】/INF/『資料不足で作るのに苦労しました。ほぼ完成したところでドリキャス版にて資料が公開され、ほぼ半分くらい造り直しました』**/メカ少女に新風を吹き込んだ『エグゼリカ』も大人気！　ぜひとも三人娘をそろえたいところですが、メカ＋美少女なので手間は2倍やもしれません……。

■**レコ姫【虫姫さま】/MojoHand/『おさげがみのボリュームが大きいので、バランスを取るのに苦労しました』**/レコ姫もなかなか立体映えするキャラクターの一人ですね！

■**タキ【ソウルキャリバーⅢ】/ふてね堂/『動きのあるポーズを雰囲気重視で作りました。かっちょいい感じで』**/くのいちらしい緊迫感が出ている作品です。

■**いろは【サムライスピリッツ天下一剣客伝】/虹屋/『資料を見ながらデフォルメするのに苦労しました』**/ピンキー規格で登場のいろはさん。制服パーツを着せてみるなど夢ひろがりんぐ。

■**レインボーミカ&ザンギエフ【ストリートファイター ZERO】/GILL GILL/**ユニークなディスプレイが目を引く作品。ヒップアタックを食らうザンギがうれしいやら悲しいやら。

貴族街道　次回のワンダーフェスティバルは2008年2月24日に開催予定で、場所も今回と同じく東京ビッグサイトにて。「ガレージキットは敷居高いよなあ……」という方も、まずは実際に作品を目にして見ることをお勧めします！　ホンモノを見てしまうと、製作に対するモチベーションも上がりまくるので、ぜひとも会場に足を運んでみてはいかがかなーッ!?

読者が創るゲーセンの未来

アルカディアフロンティアーズ

A-Fro

Arcadia Frontiers

季節は秋の入り口へと差しかかりましたが、アーケードゲームは怒とうの新作ラッシュ！　今月号で発表されたAMショーリポートの充実ぶりから考えれば、下半期も退屈しないアーケードライフが送れそうです！　もちろん、読者コーナーも鼻息荒く新作タイトルを追いかけていくって話ですよ！

[illegible]渕健康：156-159（アフロCMYK）、カイ[illegible]（グレースケール）、げっつ☆先生：160（解放区）[illegible]-165（大瀑布）

今月は三つ巴企画対決あり！

2007年度三つ巴バトル 魔法vs.科学vs.超能力

A-Fro恒例の三つ巴企画バトル、今年は魔法（担当：田渕健康）、科学（担当：カイゼルちくわ）、超能力（担当：げっつ☆先生）という、幻想と現実とオカルトが入り交じる対決となりました！　読者の投稿量で掲載スペースが決まり、最下位のジャンルの担当には罰ゲームが待つという過酷な三つ巴バトル、さてさて、トップに輝いたのは!?

（神奈川県　SHADOWさん）
Ⓗバージョンアップも決まって、ますます元気な『QOD』。魔法は欠かせません！

（兵庫県　ひらべさん）
☆少し前にパチスロで復活してたときにはさすがに驚きました（笑）。

（佐賀県　アメンボウ星叫君）
☆可愛い魔女っ子に限って性格に問題があるようなのは気のせ（略）。

（青森県　氷玉うるるさん）
☆ポップン魔法キャラを集めてみましたっ！　季節から、ハロウィン調になっているのもグッドですよ。

（大阪府　YU☆3君）
☆魔法は奇跡を呼ぶ力。
例えそれが100％食欲目的でも！

（東京都　大沼由実さん）
☆世界観はファンタジー！『スペジェネ』も魔法キャラの宝庫でした！

（岩手県　せつそんさん）
Ⓗゲーム人気から考えると、実現してもおかしくないってカンジ!?

（静岡県　マジカルあじさば女王さま）
☆魔法なら変身必須っしょ！　変身アイテムは結婚指輪らしいです。

（東京都　150さん）
☆荒涜仕込みの魔法を[illegible]マジカルパイレーツ[illegible]コイイですね。

（愛媛県　[illegible]子さん）
☆姉は手品と称しているのに妹はガチ魔法[illegible]家族会議を開いて見解統一しなきゃですわ！

（埼玉県　ふじたに[illegible]さん）
Ⓗ「げっつ☆先生の罰ゲーム[illegible]たい」その一心で、ふじたに[illegible]はじめとして多くの方々に[illegible]ただきました[illegible]

企画バトル堂々の一位は

「魔法」！

今回の企画バトル、圧勝を飾ったのは「魔法」でした！　ゲームジャンルや時代を超えた作品が多数寄せられてホクホクでございましたヨ。投稿していただいた皆さん、ありがとうございました！

A・Fro回覧板　名前の後に「A」マークが付いているエクセレント極まりない投稿者さんはアフロ特製図書カードプレゼント！　キャプションの頭にHマークがついてる投稿者さんは、ホームページを運営されています。リンクはアルカディア公式サイトに掲載してありますので、張り切ってチェックしてみよう。　→http://www.arcadiamagazine.com

A-Fro リバレーションズ 解放区

秋の夜長に戦乱の世が幕開け風味!?

タイトル別支援を始めとしたイキオイコーナー目白押しなページがここですが、今月は熱血アメリカン三つ巴バトゥーのあおりで1ページの縮小運営中。だというのに、新コーナーが立ち上がったり新作タイトルのイラストがドバドバーっと届いたり、普段以上にカオス感がとんでもねえですよ!? とりあえず今月も、見切り発車だポッポーっ! ナヌ!?

クイズの秋! マジアカ美術倶楽部

オータムの読書でより知識を蓄えて、マジカルなアカデミーでその成果を発揮するという図式はいかがだろうか!

（兵庫県 ゆえさん）
☆おらおら、お菓子をよこさんかい! ……それ以外の[illegible]もよこってるなっ

（奈良県 くりまんじゅうさん）
今日も[illegible]印カルキ[illegible]さん [illegible]シリーズの[illegible]

（千葉県 N・H君）
☆マジアカギャルズ大集合! クイズ戦線[illegible]

GGXX あそし

闘劇の興奮が覚めやらぬためか、普段以上に激戦区となったあそし。放っておくと、更正衣装部屋がえらいことになるって話ですよ!

アトリエゴシック ゴスゴス帝国

ゴスロリからゴスパン、和ゴスと何でもござれ! 秕宮ひこひこさんの呼びかけをきっかけに、今日がしれ一っと建国記念日! ゴシッカーなみんなのゴシッキストな帝国よのさ!

（神奈川県 [illegible]たかのさん）
DDR SuperNOVA[illegible]

（東京都 [illegible]さん）
☆うおおっ、なるほど[illegible] これは[illegible]力のある[illegible]です[illegible]

（鹿児島県 [illegible]奈真さん）
☆やっぱしきました、ブリジット! ここにも更正衣装部屋の魅[illegible]が…

（兵庫県 マイキー命さん）
[illegible]もとこのままパチューリして[illegible]いたいフリルロマン!

ブリッち更正衣装部屋

（千葉県 元祖大好き[illegible]かるひさん）
来るべきして来たっぽいアークシステムのコラボ!? かすかは[illegible]に期待! [濃度87%]

（東京都 [illegible]と[illegible]さん）
遊びの[illegible]わりを告げる夕暮れに水を浴びる[illegible]の図。[illegible]。[濃度91%]

戦極X援軍

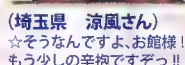
9月号や闘劇魂に情報が載るやいなや、モリモリ送り付けられるハガキ群! この特集で稼動を待て!!

（山口県 Nagiさん）
☆かぶいてなんぼのこの商売、だがそこがE!

（埼玉県 涼風さん）
☆そうなんですよ、お館様! もう少しの辛抱ですぞっ!!

（福岡県 くろのゴクさん）
☆だっはあ、冬まで待てねえですっ!

A・Fro回覧板 今月は縮小運営となってしまったアフリバですが、熱さと勢いだけなら通常以上だった感も!? 新たに建国されたゴス帝では、ゴスロリ以外にもゴスパン、和ゴス、ロリパンなども! wishという多数の意見から、ゴスまわり全般コーナーに! 臨時旗揚げの戦国BASARAコーナーは、今後の展開次第でレギュラー化もありっぽい? こりゃ従来のコーナーもうかうかできねえ!

明日のA-Froを創る世界会議

A-Froサミット議事録

去る8月22日、ついに実現したA-Froサミット！　エンブレ本社に集った投稿者の皆さんと、担当アフロズとの生の意見交換の場として、真面目……と見せかけて参加者の皆さんのおかげで、和やかかつ楽しいひと時となりました！　その内容の一部をこっそりご報告！

こちらはサミットの最後、寄せ書き記入中の風景。忙しさの合間を縫って、メスト時代からの常連さんから昨今の新世代投稿者の方まで、幅広い12名の皆さんが集まってくださいました！

いただいた質問にアフロズ生回答

サミットは皆さんの軽い自己紹介の後、まずはせっかくの機会とのことで、担当軍団アフロズと編集者への直接の質問タイムからスタートしました。それら質疑応答の中から、要注目のものをピックアップ！

●A-Froに毎月送られてくる、投稿作品の数ってどれくらい？

月ごとにバラつきますが、郵送で200～300通、メールで50通ほどです。これに先月までの秀作ストックも掲載候補として加わり、最終的な掲載倍率は5～6倍になります。

●各コーナーへの投稿量の分布は？

カラーでは音ゲーの投稿が多めで、最近は「アフロDEモード」もかなりの数の投稿をいただいています。モノクロでは「大瀑布」あての漫画作品と、「プリセル大作戦」あての作品がダントツで多いですね。ほかのコーナーは、少し下火気味になっているような気もしますが……？

●アンケートはがきの自由欄が狭くなったのはどうして？

自由欄での投稿の掲載数を極力多くしつつ、並べて掲載した場合の誌面上のバランスなどを試行錯誤し調整したのが、今のサイズです。

●アンケートの「興味が無い記事」の項目が五つもあるのはなぜ？

タイトルそのものの人気や需要とは別に、読者の方の興味の大小から記事の連載回数などを決める判断材料にさせていただいています。

●「インド人を右に」って何？

『ゲーメスト』での有名な誤植です。手書き原稿の時代にゲーム内容を知らない写植屋さんの人が、少し歪んでいた「ハンドル」という一文を「インド人」と読み違えてタイピングしてしまったのです。サミット会場では同じく誤植ネタの「ウリアッ上」（ラリアット）共々、ホワイトボードに実際に書いて検証しました（笑）。

●今度の三つ巴の罰ゲームは何？

現在募集中ですが、編集部内では「名刺に載せる恥ずかしいイラストやキャッチ、二つ名などを募集してデザインし、実際に使う」などの案が出ております。

なお、会場ではより凶悪な「溝口（アナザー）のコスプレ」、「きら様のコスプレ」「屋外設置の音ゲー筐体で踊りプレイ、その動画をネットや付録DVDで公開」など、より容赦ない罰ゲーム案をいただきましたが、ツィーランの刑以来コスプレ刑は読者に激・不評となっておりますので、今回コスプレは無しの方針で（汗）。

100号に向けてA-Froの今後は？

質問はほかにもペンネームの由来など、投稿者の皆さんに投げかけるものも出まして、会場は和気あいあいとした雰囲気に。やや緊張も解けた空気の中からは、現在のA-Froや独立読者コーナーのあり方にも大きく関わる質問や意見も……。

●『銅雀台』などのタイトル別の投稿コーナーは、どういった基準で設立されるの？

純粋にそのゲームタイトルの投稿量がA-Froで増え、掲載が間に合わなくなって作品があふれる事態になると企画案が持ち上がります。まずはA-Froへ投稿が集まることが、大前提なワケですね。

●A-Froは掲載作品の水準が高く、投稿の敷居が高いように感じてしまうのですが……。

こちらの質問をくださった投稿者の方は、その水準に合わせるべく一カ月以上作品に費やしてしまう、ともおっしゃっていました。

しかしアフロズならびに編集サイドとしましては、掲載作品を選ぶ際の基準は、「技量」ではなく、素材の料理の仕方や見せ方など、「ネタ」ともいうべき部分に置いております。特にそのゲームを楽しんで投稿している方の作品には、オーラのようなものを感じるのです。

画力や文章力は、作品を幾度も仕上げていけば身に付いていくものですので、さほど重視しておりません。難しいかも知れませんが、むしろそうした自分独自の表現法などを試し、磨く場として、A-Froへの投稿を楽しんでいただければ幸いです！

多くの投稿者側からの本音やご意見をいただき、A-Froの今後の課題が明確に浮き彫りに！　こうして今回のサミットは、アフロズ側の田渕健康の遅刻や各種誤植、『眼劇』開催遅延のごまかし（コラ）などにも負けず、無事閉会となりました。

こっそり闇語録

実は随所でわりとすごい発言も飛び出た今回のサミット。その一部を、こっそりさらしてみたり。

もちろん、親にも

「今日の下着の色は？」

殴り合いで。

外道を超えた外道

その見る側も……

写メだ！

いきなり旬の風が吹いた

ノリって言ったやんけ！

ジャッキー・チェンとか

実は四代目

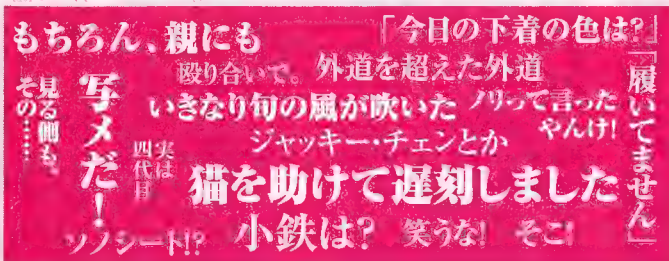
猫を助けて遅刻しました

「履いてません」

ソフシード!?

小鉄は？

笑うな！

そこ！

"今回出席してくれた投稿者の皆さま（五十音順）"

あいちさん
カガト君
加川ガル吉さん
QQQ君
グリアイ☆リカさん
ゲゴゲさとる君
鷺ノ宮洵さん
せつそん君
NAGA君
ぱんだ君
ふじたに真砂さん
鳳凰寺嵐さん

記念に寄せ書きをいただきました!

サミットの最後には、参加していただいた投稿者の皆さんで、色紙に寄せ書きをしていただきました！その時話題に上っていた犬福うろおぼ絵を中心とした、個性とネタ魂が詰まったこの記念色紙を旗印とし、第二回の開催も目指してまいります！

猛暑の中、ご参加いただきありがとうございました!

A・Fro回覧板　今回のサミットでは上記以外にも、古株投稿者の方のペンネームに秘められた数奇なドラマや編集部の裏話など、アフロズ側も「何ィィ!?」と叫ぶ衝撃の事実が次々発覚！　書けない話も多いので、それらは参加した方のみの胸の中に（笑）。アフロズとしては今後、まずは目下の課題「敷居の高さ」対策に、より多くの人が投稿を始めやすい新コーナーなどを考慮したいと考えております！

アフロ グレースケール。

夏もようやく過ぎ、秋物の準備も始めたい昨今。しかしその前にまずは秋〜年末の新作情報をチェックしたがる、骨の髄までゲーマーな諸氏に送るモノクロ投稿作品の憩いの場。それぞ「グレースケール」なのです。

(岩手県　きのえとら君)

(山形県　出海左京さん)
☆何度やっても、緊張する一瞬！見守る側も無言になりますよね〜。

ゲーセン失敗談! 連打後の悲劇

それは私がまだ、思春期真っただ中のころの話。いつものごとく「連打開始ッス！」の掛け声と共に、目ェ血走らせてお仕置きに励んでいた私は、ふと視線を感じたのです。

無論、凡百の良識人とやらの非難の眼差しなど、歴戦のエロス人にとってはむしろ「そのさげすみの視線……興奮しちゃうじゃないか！」といったもの。そんな末期的勇者こそ、相対できる作品が『ホットギミッ○』。

かの人はどのような素敵な侮辱の眼差しを向けてくれるのか。ハァハァしながら目線を合わせてみると。

姉でした。

……お仕置き完了の達成感あふれるそう快な汗は、一瞬にして嫌な汗と化し、脳内では支離滅裂な言いわけが荒れ狂い破裂寸前。

そんな混乱の極みにある私に対し、姉は、ふんわりとした笑みを浮かべ、去っていきました。それは、弥勒菩薩もかくや、というべき笑みで。

今となっては笑える話……で……ウギャアアアァァ⁉　縄を、縄を持ってきてくれ！　人一人吊してても切れない、丈夫な縄をォ‼（以下略）

(岐阜県　裸の王様君)

☆思い出しハングはやめておくがよかろう。ほら、君は独りじゃないぜ。

私の失敗談は、友人の妹に『対戦ホットギミック』のお仕置きシーンで必死にボタン連打している姿を見られたことです。それ以降の彼女の視線が冷たいこと（苦笑）。

皆さん、脱衣ゲーをやる時は周囲にご注意を！

(石川県　二代目SB"Iじゃなくて1"号君)

☆ほかにも同じような投稿が何通かあるため、人類普遍の失敗談であると認定します（独断）。

ほろ苦デビュー? クレジットの罠

去年の10月から『エスプガルーダ2』に魅入られ、ゲーセンに通い始めました。

いざプレイしてみると、やっぱり難しいのなんの。コンティニューカウントになるたびに財布から100円玉を取り出し、何度も連コインしてラスボスまでは拝みました。

そんなことを繰り返してるうちに、ある日衝撃的な事実が……。

たしか通い始めて1週間くらいでしたが、いつも通り100円を投入してスタートし、キャラクター選択画面に移ったんですが、レバーを倒してもまったく反応しないんです。

どうして？　と思い再度スタートを押したら、二人同時プレイの状態に。最初に押したスタートボタンは、2P側のものだったようです。

いやいやそんな事はどうでもいいんです。問題は、「100円しか入れてないのに、なんで二人プレイができるの？」という事でした。

よく見ると、コイン投入口に「100円2クレ」と書かれていました。

私はゲームセンターといえば100円で一回遊べるゲームがある場所、と思っていたので、「クレジット」という概念を知らなかったわけです。

「2クレ……？　クレって何？」

疑問に思った私はとりあえず二人プレイをゲームオーバーにして、再度100円を投入。1P側でスタートして、もう一回ゲームオーバーにしました。そしてそのまま1Pスタートボタンを押したら……スタートした⁉

そうか！　100円で2回遊べるという事か――‼　と、ようやくその時理解しました。

待てよ……？　私はこの1週間、100円1プレイと思い続けて何千円分の100円を入れたんだ……？

つまり、いつもクレジットMAXにした状態で帰っていたのです。なんてもったいないことを‼　恥ずかしい！　ちくしょう！

今ではもうその店の常連になっており、ほかの常連のシューティングゲーマーさんたちとは仲良しです。

(愛知県　画イ白@こ君)

☆2クレ設定で1クレ分忘れる……なんてことは多々ありますが、こちらはスケールが大き過ぎ！　皆さんもクレジット設定には要注意ですぞ。

(愛知県　立花ゆうりさん)
☆ひそかに賛同者多数の10周年プラトン！『ジャス学』投稿同窓会、ついに始動か⁉

A-Fro百鬼祭(仮) 超絶素敵企画案

100号記念企画のアイデアを募り、協議していく当方。真面目な案からネタまで何でもバッチ来いやァですわよ！

No.100号記念でお祭りをやってしまえばよいのでは⁉　または、応募者全員大サービスみたいなものをやっちゃうとか！　お祭りやるなら、イラストイベントとか大会とか！

(東京都　高間レイさん)

☆今回念願のA-Froサミットが実現したこともあり、投稿者の皆さんとのイベント、というのはかなり実現率が高い企画ですな！

イベント系企画のアイデアがほかにもありましたら、今後ともがっつり容赦なくお寄せください！

A-Fro百鬼祭は時期もあるので、全ページ「シケギャグ」でどうでしょうか？

(青森県　右利きカタツムリ君)

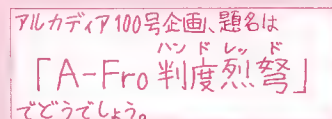
☆……100号の記念誌面で、あえて凍死者を出す必要もありますまい。

100号では当然、『レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ』の『ダブ●ドラゴン』続編説は解明されるんですよね？

(埼玉県　AC30号君)

☆いいのか⁉　100号の記念がそれで本当にいいのかーッ⁉（号泣）

(熊本県　つむじかなと君)
☆やはりムック案は賛同者多し。何らかの形で実現したいですな！

アルカディア100号企画、題名は「A-Fro判度烈弩（ハンドレッド）」でどうでしょう。

(東京都　外れブロー君)
☆100号記念祭の名前も募集中。超絶硬派からきゃわゆいのまで！

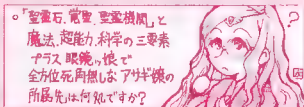
A-Fro百鬼祭　アルカディア投稿者＆A-Fro編集者による　アンソロジーを作りたい！　同人誌でも可！

(東京都　上原キノ君)
㊥ ムック化が難しくとも、昨今なら有志でも作れる⁉　手作りの記念本ですな！

A・Fro回覧板　今回の文章投稿は、募集した「今だから笑える私の失敗談・事件談」とのテーマに沿ったものを中心にご紹介しました。続いて今回募集するテーマ文章投稿のお題は、「ゲーセンで感動した私の『初○○』」。初めて思い出のゲームをプレイした時の感動、初クリアまでの険しい道のりと成果など、ゲーセンでの初体験の感動を、文の長短問わず思いのままにご投稿ください！

三つ巴バチューモノクロコロセウム

三つ巴バトルでは今回も、珠玉のモノクロ投稿をいただいております！　各勢力の代表作を、厳選してご紹介〜。

（群馬県　NAGA君）
☆万能牌、というかご神体に。

（大阪府　J・Bさん）
☆マジカル☆ポップな魔法っ娘。そのメロディーに、だれもが心躍る！

（千葉県　桃源☆郷君）
☆裏面にて「スーパーアームは邪道！」と、AC版ガッツマン否定説も。哀れ。

（東京都　QQQ君）
☆サイキックといえばコレでしょう！　超能力らしからぬ御仁もいますが（笑）

アジアを駆けるダダダダイナマイ!!

ついに誌面にもダイナマイトな奴らの記事が……!!　サブタイトルの「アジアン〜」からして濃ゆそうですが、画面もハイ、たがわず濃ゆいですー。

世間じゃ当たり前過ぎて使わない、「ポリゴン」なんて言葉がしっくり来ちゃいそうなツギハギ感……。それもまたアジアン・テイストッ!!　でも、「待ちわびたぜ……☆」というより、宿題手付かずのまま夏休みが明けた小学生のような「きちゃった感」が胃の辺りにもたれています。

さすが刑事！　さすがEX!!　映画化希望!!

（岡山県　FCネコマタ君）
☆もはやヤツらが居るだけで、そこがアジアだろうが欧米だろうが「刑事ワールド」!!　これほどまでのド・存在感を放つ世界観は、名作が多い昨今でもめったに見られない超絶世界遺産です（多分）。

というワケでここからは、今月もっとも文章投稿が多かった『刑事EX』の文章投稿をご紹介ーッ！

（広島県　温井川天祐さん）
☆不意に踊るパラパラにも注目！

『刑事EX』、ツッコミどころあり過ぎますが楽しめます。
（広島県　ビーバー君）
☆ツッコミ入れつつ本格アクション。両立できる内容……実はスゴイ!?

『ダイナマイト刑事EX』に、隠しコスチュームで毒島力也スタイルがあったらいいなぁ……。ギターケース型マシンガン×2とか超素敵。
（埼玉県　ケロパス君）
☆夢が広がりに広がるデカワールド。もはや何事の実現も不可能ではないこの世界に、国民だれもが憧れ……。

『刑事EX』、キモ怖くて遊ぶ気になりません（汗）。
（岐阜県　長良川広久君）
☆……おッ、オフウッ!?
た、たしかにそんな意見も……アリ、かも……。（臨終）

無理推無解決 MMターボ

サミットは開催できたし、A-Fro円卓会議とか銀河連邦議会もアリじゃね!?　と叫ぶ担当ちくわに、編集者の奈落払いは容赦なく刺さるワケで。それはさておき今月も、アンケートはがきに描かれた投稿をご紹介〜。

やはりカプコンの2D格闘ゲームなら、隠しボスは戦国GOUKIだったりするんでしょうか。
（神奈川県　神谷ケイ君）
☆[illegible]

暑過ぎて外出れないし、[illegible]過ぎて家帰れないし。
（静岡県　〇×〇〇君）
☆9月末現在、[illegible]

何!!「もってけ！　アルカディア!!」（No.88 P.164）
ということは0円!?　フリーペーパー化!?
「買ってけ！　アルカディア」by スタッフ一同
（静岡県　"雀KER"大濠君）
☆[illegible]

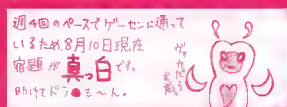
元祖『グラディウスII』（MSX版）を生で体験した者として言っておく。リフレックスリングとファイアブラスターは異だ!!
（新潟県　大矢美光君）
☆[illegible]

最近の格ゲーに、デカキャラ、イロモノが少なく寂しい。
チャン・コーハン、カムバック!!
（北海道　K-7君）
☆[illegible]

海賊ギルドに目を付けられても、ギルド直営カジノに突っ込むコブラは、どうかしてると思う。
（愛知県　ズオウ・リアキ君）
☆アーケード版でしか見れない、コブラ[illegible]ですな（笑）。

↑（大阪府　ほおずきグミさん）
☆大丈夫、意外とみんな濃い。

↑（長野県　時雨さん）
☆[illegible]

↑（大分県　海若ケイリさん）
☆それもまたスタイリッシュ。

↑（新潟県　佐倉信士君）
☆次は土日祝でひとつ！

↑（愛知県　桜朔紗迦さん）
☆よし、今から手伝おう（嘘）。

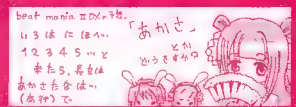
↑（兵庫県　雪平之倉君）
☆探す旅に出るしか……。

↑（静岡県　柚葉さん）
☆[illegible]

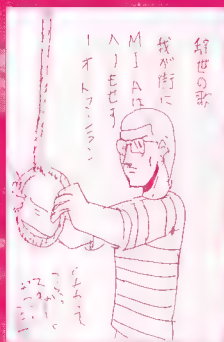
↑（千葉県　卯月マクラさん）
☆[illegible]

↑（山口県　Nagiさん）
☆わりと正解かも……。

↑（神奈川県　サトエさん）
☆いつも僕らの心の中に。

A・Fro回覧板　100号記念企画募集に早くも多くの投稿をいただきまして、まことにありがとうございます！　募集開始時に告知しました通り、本コーナーではまさに100号の直前あたりまで募集を続けておりますので、今後も新たな企画案や、すでに出ている企画案への意見など、思い付き次第光の速さで投稿していただければ幸いです　無論、時間をかけて練った企画案も大歓迎ですぞ！

アルカディア大瀑布

お目当てのゲームが近くのゲセに入らず、小一時間チャリンケルを漕って通った少年の秋の日。だからこそ、クリア時の[illegible]びもひとしおだったと信じたい！　ほんとにどこにも入らない時もあるKE・DO・NE！

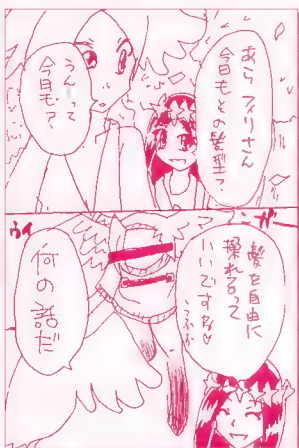
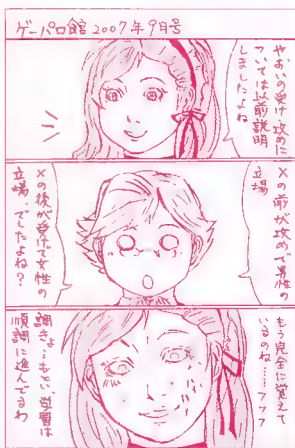
（…トマシラン君）

A-Fro漫画道場

毎度お馴染み、アーケードゲーム漫画の道場がここだって寸法でいっ！　コマ漫画から1コマネタまで、そこのあなたも参加しちゃえばいいじゃない！

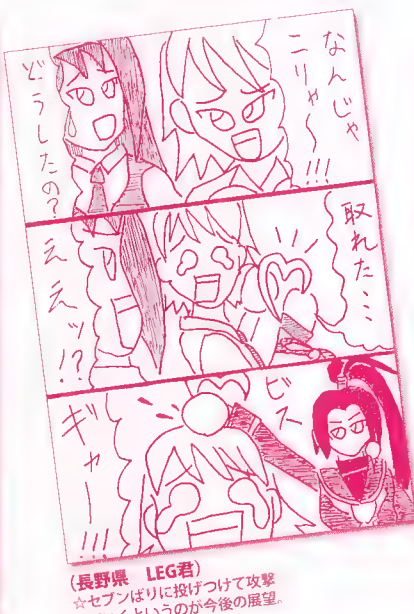
（愛知県　御影道行君）
☆未来の世界のネコ型魔王！
けっこう気にしていたのかっ!?

（宮城県　銀漢君）
☆秋の風が織り成す珠玉のいたずら再開ストーリー。

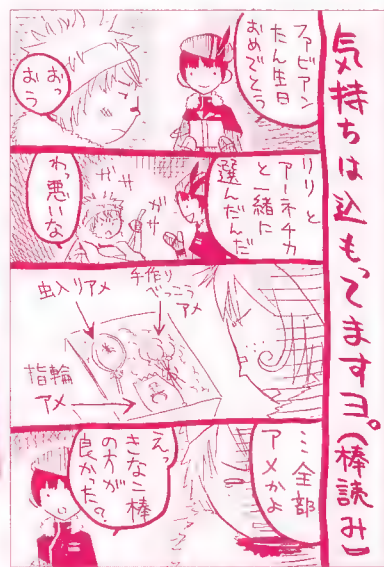
（東京都　STS !君）
☆おつかいアシュレーくん。
そんなお前にドラムショッツ！

（東京都　良月君）
☆ガーデンローザーも納得のキレとコクとKO・I・GO・KO・RO☆

（岩手県　百地羊作君）
☆ダークストーカーのモリーナさんも勘違いさせちゃおうぜ！　ええっ!?

（岩手県　きのえとら君）
☆しれっとスパークした展開になっているレン君とハーネス嬢！

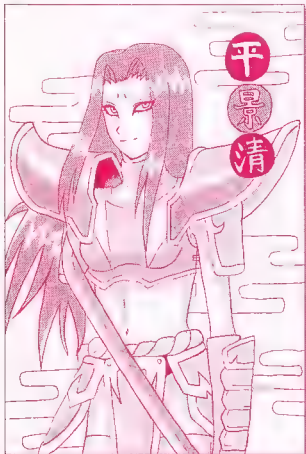
（東京都　ゲコゲさとる君）
☆ギリギリです。急降下爆撃隊です。
いやさ、ギリギリアウツ説も。

（愛媛県　バカバンさん）
☆今、キョーダイ部へ問いかける新たなキョーダイの有り方。

（長野県　LEG君）
☆セブンばりに投げつけて攻撃していくというのが今後の展望。

（岩手県　きりふ風丸さん）
☆9月末が誕生日の飴メイニア。
そうかあ、きなこ棒もおいしいからネ！

A・Fro回覧板　アルカディア大瀑布では、各種こってりんこなコーナーが目白押され！　相変わらずのプリセル人気だけど、もっと冒険したっていいじゃない！　そんなあなたへの注意事項　イラストの線などか薄過ぎたり文字が細か過ぎたりすると、掲載時に見えなくなったりつぶれちゃったりするぞ　また、ハガキの端も印刷で切れたりするので注意！

秋のミッドナイトに

ブリセル大作戦

さあて今月も、どしどし男キャラをギャルギャルさせてやりますか！ ムフス。そんなカオスがこのコーナーなのだと説明しつつも、心はすでにレッツラ☆ブリス！

（長野県　時雨さん）Ａ
☆必殺せんぷーけん！　いや～ぁッ!! とか言うのかーッ!?　よく見ると美人だし！

（青森県　陸さん）
☆うぬぬ？　意外と違和感無さげ!? 本場の人とこっそり入れ替わっちめえ！

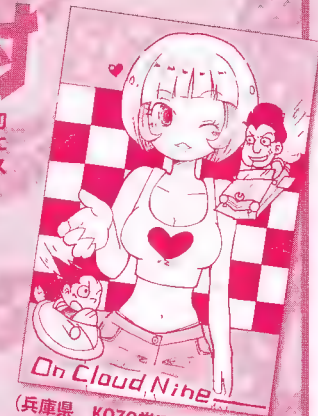
（香川県　燕瑪彰人さん）
☆ヴィジュアル吸血鬼もこのとおり。やっぱり肌の色は青いのですかッ!?

（北海道　砂丘の虎君）
☆南蛮娘、忙牙長子なりー。
何やらもう、色々とギリギリスギール。

（青森県　ユパさん）
Ⓗ 玉のようなお肌の虎子さん。
漢字で書くと虎丸っぽいネ！　あわわ。

ゲルエロス村

ゲームにエロスを求める猛者共が日々切磋琢磨し、自慢の妙技で日夜を問わずに荒れ狂う！　そげな空間をプロデュースするのが当ビレッジだアルよー。

（新潟県　佐倉信士君）
☆ドシフン、ブリセルなどに対抗すべく村にテコ入れを！とのことですが…。い、今の段階でもかなりのモノな気が。

（兵庫県　KOZO党!アルルさん）
☆称号ゲットおめでとうございます。そんなアレで、健康的お色気をひとつ！

（福岡県　皐月トミィさん）
☆ユリといい、格闘家の妹はたくましい。しかも実はグレスケあてを強奪ー！

（東京都　有葉貴重君）
☆スパッツ履き忘れの罠の巻。そんなコトもあるかもネ！　で済ませてみる。

シケギャグだけはカンベンな！

SGの呪い

何ということか！　シケ闘もすっかり終わったお年ごろだというにも関わらず、未だ送られてくるシケギャグだったっぽい！　うかうかしていると凍傷やけども起こしかねないので、気を付けた方がいいだろう。アデュー。

（大阪府　天丼さん）
☆かける言葉も見付からないのでノーコメントであり職務放棄。

アーケードゲームのネタならどんと来い！　優秀作（Ａマークが付いた作品）には、図書カード進呈中！

【投稿全般・鉄の掟】
◎全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載！
◎投稿作品は「未発表」のものを！　個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
◎投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を！
◎締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。
【文章作品投稿規定】
◎文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
◎アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!!
◎E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
◎サイズはハガキ～A4くらい、比率は3：2（官製ハガキの比率）が基本技！
◎イラスト内に文字を書くなら大きめに！　文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ！
【CGデータ作品投稿規定】
◎カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK！
◎推奨サイズは寸法7×5cm、容量は350dpi程度。
◎セーブファイル形式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ！　JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95%で保存を。
◎作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。

（千葉県　■crown君）

次々号1月号の締め切りは……　10月16日（火）必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！
CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
http://www.arcadiamagazine.com/

「あて先イラスト」も募集中！　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!

スポーツの秋、同人誌の秋!?

学生の皆さんは、体育の日が運動会だったりするのでしょうか？　スポーツで体を鍛えたあとは、同人誌で心の栄養を取りましょう。ちょうど今月は、夏コミ合わせで作られた本が送られてくるタイミング。夏の実りをぜひ収穫して下さい!

案内人：レン・コイン（執事）＆ハーネス・キバンヌ（メイド）
文：ぬのまる　イラスト：オイコ

今月のオススメ

吹き荒れる笑激バイオレンス!! そして愛……

ギャグ

beatmaniaⅡDXシリーズ

LOVE IS GOLD

柿の種

B5判　28P　オフセット　表紙カラー
送料込み600円分無記名定額小為替＋あて名シール
〒124-0024　東京都葛飾区新小岩2-1-24-1107　水野春奈

1～5pのショート6本を収録。恋愛ネタをベースにしながらも、1コマ毎に炸裂するハイテンポなボケとツッコミ、容赦なく振るわれる暴力は爆笑必死！　絵柄の使い分けもハイレベルです。

サムライスピリッツシリーズ

暁の四匹・伍式

君の好きだった歌

シリアス

制作者より：[illegible]ミスってます!!　すいません!!

B5判　48P　オンデマンド印刷　表紙カラー
400円分無記名小為替（送料込）
〒183-0006　東京都府中市緑町1-19-3　吉田荘2
沼田方　有葉貴重

閑丸・リムルルVSオリジナルキャラを描いたシリーズ第5弾。アクションシーンはもちろんストーリー上のギミックにも注目です!

ポップンミュージックシリーズ

猫まっしぐら（仮）

星屑と太陽＆ヒートウエイブ

シリアス　ギャグ

制作者より：ポプ・GFdmの猫キャラ擬人化合同誌。テーマはイロモノですが中身はほのぼの。

A5判　32P　コピー　表紙カラー
300円分定額小為替＋160円分切手
〒030-0851　青森県青森市旭町3-12-21
工藤絵理子

猫モードと人モードをシームレスに描き分ける表現が面白いですね。絵柄もお話もかわいらしい、暖かな雰囲気のショート集です。

ポップンミュージックシリーズ

ハピネス大全

G-panda

シリアス　ギャグ

制作者より：[illegible]

A5判　156P　オフセット　表紙カラー
1000円分無記名小為替＋390円分切手
〒173-0003　東京都板橋区加賀2-6-1
北園女子学生会館1123号室　谷石幸子

主催者含む18作品の大ボリューム。登場するノーマルカップルはほぼ全て違うキャラの組合せ。淡い恋心系の優しいラストが多め。

---

beatmaniaⅡDXシリーズ

With You

ブレイク

シリアス　ギャグ

制作者より：[illegible]

A5判　20P　オフセット　表紙カラー
本代300円分無記名小為替＋送料140円分切手＋あて名シール
〒614-8042　京都府八幡市八幡盛戸24-18　内原様方
「AC」係

ベタなワンアイデアで押すギャグ2本と、ダークな雰囲気重視のシリアス1本を収録。スッキリした絵柄の読みやすい1冊です。

イベントミニチェック

来月より、このコーナーではさまざまな同人誌イベントを紹介していきます。基本的には開催日の近いものをアピールしていく形になる予定です。なお、イベント主催者様からの情報も募集いたします。イベントへのサークル参加の募集もOK。イラスト入りのハガキの場合、そのまま掲載する場合もあります。みなさん、ぜひ情報をお寄せ下さい!

●アイコンの説明●

ベースはゲームパロディを[illegible]コミックです。[illegible]も記載されていない場合はゲーパロコミックです。
■攻略　[illegible]ゲームの攻略が含まれた本であることを示しています。
■研究　[illegible]研究記事が含まれた本であることを示しています。またリストなど資料的価値が高い[illegible]記事にも使用します。
■男×男／女×女　同性同士の恋愛感情を描いた作品が含まれていることを示しています。ただし[illegible]性描写が含まれていない場合もあります。
■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部判断で指定する場合もあります。ご了承ください。
■ギャグ　ギャグ的要素を含むことを示しています。
■シリアス　シリアスな内容を含むことを示します。
■イラスト　イラスト集、あるいはイラストが多く収録されていることを示しています。
■4コマ　4コマ集、あるいは[illegible]ていることを示しています。
■小説　小説本、あるいは[illegible]ていることを示しています。

■通信販売を申し込む方への注意

◎無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの[illegible]も記入していない小為替です。　◎あて名シールとは市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記載したものです。　◎欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼の無いように文面に気を付け、きちんとした便せんを使[illegible]いましょう。　◎サークル側の都合により、本の発送には1～2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承ください。　◎万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。　◎基本的に編集部はトラブルに関与できません。注意してご連絡ください。

メイドの控え室

今年の夏コミは晴れ・くもり・晴れのコンボで、2日目は多少過ごしやすかったようですが、1・3日目は猛烈な暑さでした。「今年の夏コミでは人間が溶けてバターになった」と言われたら、私は信じます。さて、今年の冬コミことコミックマーケット73は、東京ビッグサイトにて12月29日（土）～31日（月）の3日間開催。もう3ヶ月切ってますからね。ファイト!!

ポップンミュージックシリーズ　野良猫　拾い猫　スカイ★ロード

小説　シリアス

A5判　20P　コピー　表紙カラー
送料込み200円分無記名小為替＋あて名シール
〒708-0861　岡山県津山市八出1080番地9
松永郁恵

雨の日、行く当てのないショウコを自らの家に招きれたD。二人の出会いを細かな描写の積み重ねで、丁寧に暖かく記しています。

KOFシリーズ　招待状再び 13　スフィンクス

研究　イラスト　4コマ

A5判　20P　オフセット　表紙1色
本代無料、送料140円切手
〒034-0016　青森県十和田市東十二番町20-19
ハイツフェニックスD棟　岡山陽子

通販案内以外の内容も多くて、会員制同人誌に近いスタイルの本ですわ。同人誌製作に興味のある方、原稿を送ってみては?

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。[illegible]にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードに関連性があるものはOK）。18禁もOK。攻略本は特に歓迎します！　次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル ●判型 ●印刷方法 ●総ページ数 ●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください） ●本のPR文（40字以内で） ●サークル名 ●通販申し込み先 ●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法 ●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）
それは、このコーナーの意見、感想も書いてくださいね。
では、たくさんの投稿を[illegible]です！

あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→donjin@arcadiamagazine.com

締切
基本的に随時募集です。11月末売り号に掲載を希望する人は10月22日（月）必着です。コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

コピー誌学習企画　その1
コピー誌を作る利点ってなんだろう?

レン「ハーネスさ〜ん、コピー誌の方がオフセット誌よりレベルが低いって本当ですか?」
ハーネス「キしゃ〜〜ッ!!　だれですかそんな不届き千万なことを申し上げやがったのは!?」
レン「わ――っ!　ハーネスさんの形相が見たことないカンジに――っ!」
ハーネス「あら私としたことが、ごめんあそばせ。コピー誌にはコピー誌の優れた点がありますわ。さあ震えてないで、いい機会ですからコピー誌についてちゃんと勉強しますわよ」
レン「ガタガタガタ、こわいよう、しっこもれるよう」

コピー誌、その利点と欠点

ハーネス「昔、コピー誌とオフセット誌の違いを説明したことがありますわね。復習です。コピー誌の特徴と利点、欠点を具体的に述べなさい」
レン「えーと……」
●コピー誌
　本文・表紙をコピー機で印刷し、ホッチキスなどで綴じた同人誌。普通は作者本人やサークルの仲間による手作りである。なお個人所有のパソコン用プリンターや、データ出力センターのレーザープリンターで印刷し、自分で綴じた同人誌も、便宜上「コピー誌」と呼ぶ場合がある。
★利点：イベントギリギリまで原稿製作に専念できる。少ページ・少部数の場合はあまり経費がかからない。手作りなので、表紙に窓を開けたりリボンで綴じたりといったさまざまな工夫ができる。
★欠点：印刷、特にカラーの美しさではオフセットに及ばない。
……で合っていますか?」
ハーネス「よろしい。確かにコピー誌は、自分の手で印刷・製本する関係上、どこかしら手作り感がかもし出されてしまう場合が多いですわ。オフセット誌のような『いかにも工業製品!』という形が理想なら、確かにコピー誌は劣って見えるかもしれませんわね」
レン「そうでしょう!?　今はオフセット誌でもそれなりに安く刷れるところもあるし、オンデマンド印刷だってあるし、わざわざコピー誌なんか作らなくたっていいじゃないですか!」
ハーネス「しゃげ――っ!!」
レン「ブルブルブル、こわいよう、なんかもれるよう」

コピー誌なりの利点をフルに生かそう

ハーネス「同人ショップを主な頒布ルートにしているような方の場合は、大量に印刷する関係上、コピー誌をメインにすることはないでしょう。でも『同人誌を作るのは遊びである』と考えている方や、『いつも同人誌を買ってくれる皆さんに、ちょっとサービスをしたい』という理由で、メインのオフセット誌とは別にコピー誌を作る方は沢山いますのよ。それに、何よりも初心者の方が手軽に始められるのも良い点ですわ」
レン「あ、利点の中にある『少ページ・少部数の場合はあまり経費がかからない』ですね」
ハーネス「ええ。いくらオフセット印刷が安くなったとはいえ、30部程度でしたらまだコピー誌の方が安く上がりますもの。全くの初挑戦で、売れるかどうか分からない自分の同人誌に、あまりコストをかけたくない、という方はまずコピー誌で、というのが安全策ですわね」
レン「……安全じゃない策もあるんですか?」
ハーネス「買う側からすれば、その方が同人誌初挑戦かどうかはあまり関係がありませんもの。とりあえず製本がしっかりしたオフセット誌にして、ハッタリを効かすという手もありますわ。ハッタリが外れた際の責任は当然全部自分持ちですけど」
レン「でもでも、どう作ってもコピー誌は手作り感が出ちゃうんでしょう?」
ハーネス「それを消す方法もありますわよ……おっと、今月はもうページがありませんわね。この続きはまた次号で!」

かわいいゴーストたちの設定資料を紹介!!

ポカ☆スカ ゴースト!

©SEGA

魔法のツエで画面をたたいて、ゴーストを倒すパーティーゲーム『ポカ☆スカ ゴースト！』。それに登場するかわいらしいゴーストたちの初期デザインを一挙公開！　いろいろ紆余曲折があったみたいです。今回は、デザイナーのコメント付き！

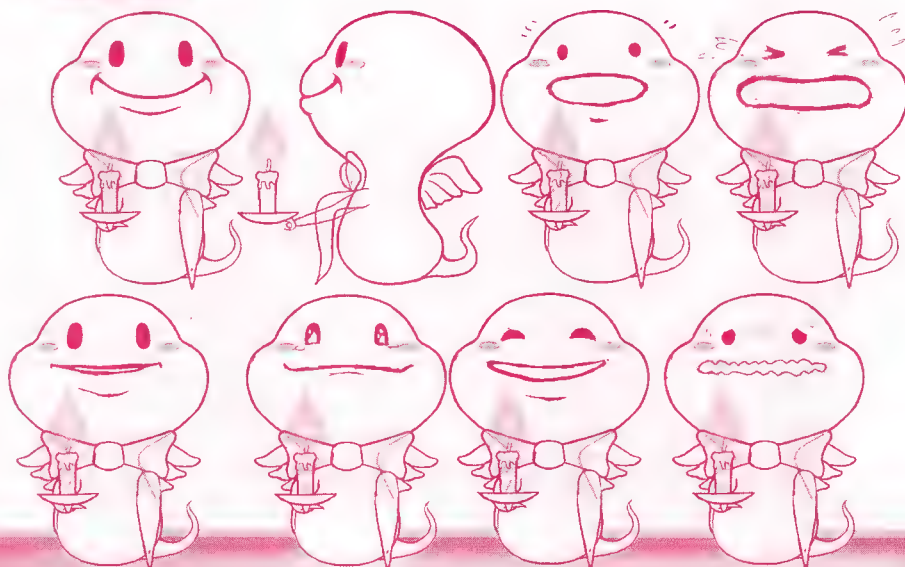
全体のデザイン

とにかくキャッチーなものにしようという意図から、かわいいことを念頭に、かつ男の子も敬遠しないようなデザインを目指しました。初期デザインではあまりかわいくないと言われ続け、なんとか着地した次第です。もともと僕はハードなデザインが主体でしたので苦労しました。デザインとして意識したのはアメリカのカートゥーンや、台湾なんかのフィギュアです。

プーリー

とにかくこれもかわいいキャラということで苦労しました。このキャラのデザインをした者が、ほぼ一発でこのキャラをひらめいて、うまくまとまった感じです。

デザイン案

表情案

セバスチャン

セバスチャン

あまりラフがありませんが、実は結構難産でした。途中、ディレクターが書いたラフデザインが原型になってます。それでもなかなかかわいくならなくて……。

ザコキャラ集

ストロン・ブー
かなり初期からイメージが固まっていたキャラです。マッチョキャラは描いていても楽しいです。ゲームにはほとんど出なくなりましたが……。

ピーカ・ブー
良く出てくるザコキャラのため、初期から試行錯誤の続いたキャラでした。この形に近いものが出てきてからはすんなりといきました。いろいろ作っているうちに、キャラが立ってないのでは？　という疑問が出てきましたが、もともと無個性なキャラだからいいか、ということで。

チョロ・ブー
これもかなり初期からイメージが出来ていたキャラ。子供っぽくかわいさを残せればと思ったのですが、いろいろキャラが出そろうと、ほかの方がかわいかったりしますね。ラフのかぼちゃ顔、気に入ってます。

ファイ・ブー
これもデザインは変わっててておもしろいです。炎、という具体的なイメージがあったので割りとあっさり決まりました。

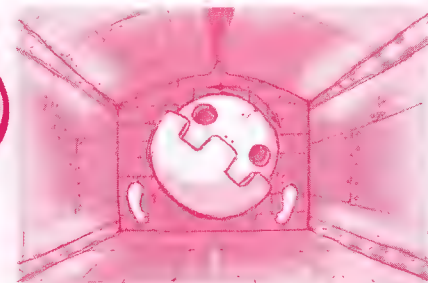
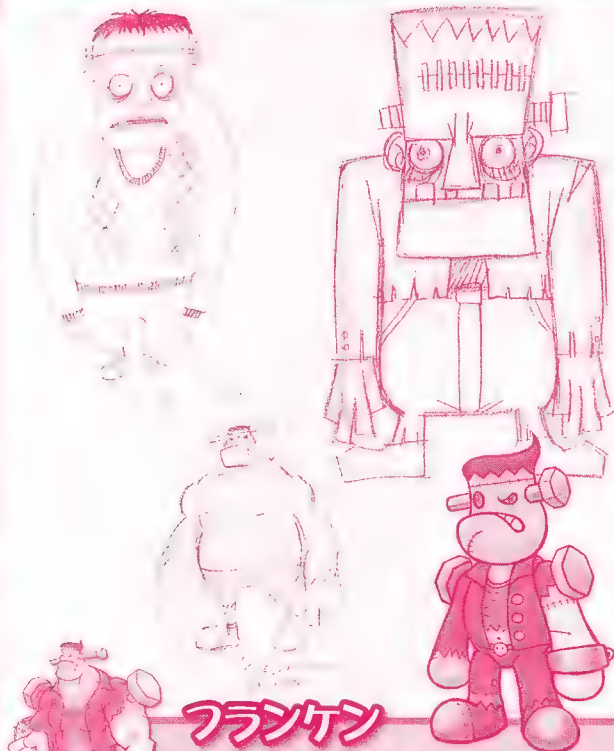
デ・ブー
大活躍する予定だったデブキャラ。あまり活躍してるとはいえませんが、なかなか良いデザインだと思います。結構ラフデザインをおこしましたね。

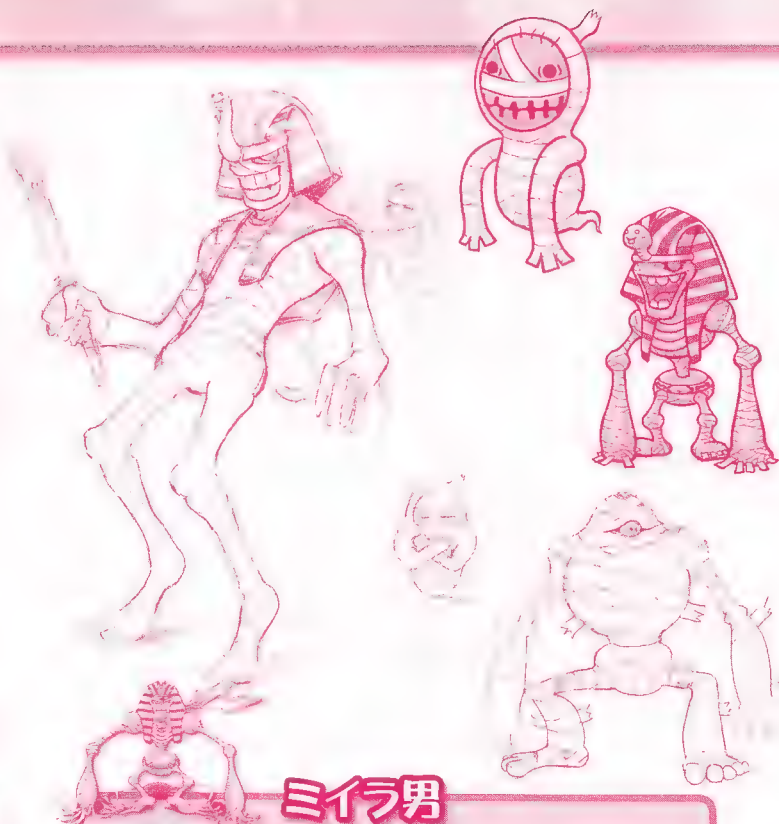
スピー・ブー
非常にすんなり出来たキャラ。なぜかロケットエンジンが付いてますが、これは多分に僕の趣味です。

プッチ・ブー
ゲーム製作の都合上、途中で急遽デザインしたキャラ。あまりラフも起こしてないのですが、すんなり決まりました。このころには慣れてきてたんでしょうね。かなりいろいろ使われててうれしいです。

サ・ブー
難航したキャラですが、原案を描いた人が良いデザインを出してくれました。デザインとしてはかなりおもしろいキャラになったと思います。

ブー・ナイト
男の子もちょっとうれしいキャラということで、描いていても楽しかったです。個人的にも中世のヨロイは好きなので、いろいろ試しました。鳥みたいな兜のデザイン案は、相当ウケました。（まじめに描いたんですが……）

ブーダル
ほかのキャラと異なったかなり不思議デザインです。僕はこれを直接デザインしてませんが、目玉のインパクト大ですね。カタツムリの目玉に寄生する虫がモチーフ（？）です。

ウォール・ブー
ザコの中で最も最後に生まれたキャラ。デザインが非常にスムーズにいったので、逆にあまり印象が無いのですが。

フランケン

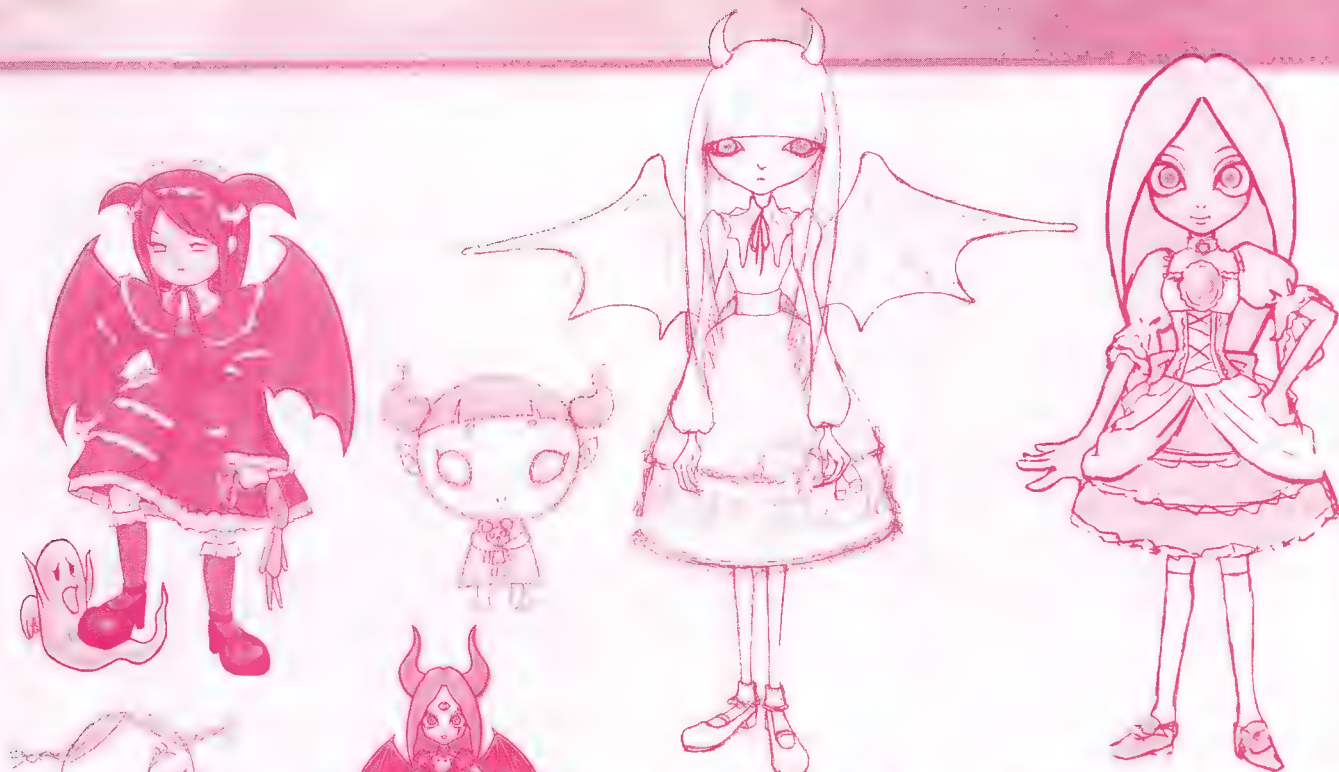
超マッチョキャラなので、描いて楽しかったです。良く使われるモチーフなので、差別化には苦労しました。一番好きなキャラかもしれません。

ミイラ男

これまたイメージがはっきりしたキャラなので、崩すのに苦労しました。いくつかのアイデアを断片的に交ぜあわせたデザインです。最も個性的に仕上がりましたね。子分は人気あったのに使われず……(泣)。

バンパイア

一番苦労してデザインしたキャラです。ほかのボスもそうなのですが、だれもが知ってるキャラクターは逆に難しいですね。それなりに個性的に仕上がったと思いますがどうでしょうか？

マスター・ブー

最終ボス。イメージが漠然としていたので、デザインが迷走しがちになりました。中に居る本体は、一応魔法使いなんですが、もはや何者なのかわからないかも。あらためて見ると不思議なデザインですね～。

ブラック・プリンセス

数少無い人型キャラです。女の子のデザインが苦手なので、実際に女性に基本デザインを御願いしました。ゴスロリっぽく、かつハードに仕上がって、好きなキャラの一つです。

お嬢様

ブラック・プリンセスの素の姿なのですが、これはADの人間に服のアレンジを御願いしました。こういう服装って自分の引き出しに入ってないもので……。

その他(没キャラ)

その他(没キャラ)

ゲーム都合でボツになったキャラはたくさんいますね。特にボスのオオカミ男は立体でもなかなか格好良かったので残念です。とてつもなくダメな感じのキャラもいますが、まあ、それはそれで(笑)。見せたくない恥ずかしい出来のものもたくさんあります。秘密ですが。

バチャッ子インフィニティ5

©SEGA

まさに激戦!! プレBT杯速報!

キャラ縛り無し、バリアフリーのお祭り的大会、プレビートライブカップが開催！　さらに、その模様を闘劇魂 MAX として DVD 付きムックで発売決定！　真夏の熱い闘いを見逃すな !!

EVENT アルカディア＆セガ Presents 「ちび太が行く、ぶらり組み手の旅」続報

今年２月からスタートした「ちび太が行く、ぶらり組み手の旅」も、早いもので２週目に突入。今までに参加していただいたプレイヤーの皆さん、ありがとうございます！　これからもまだまだ組み手の旅は続く予定なので、近隣で開催される際には、ぜひとも参加していただきたいと思います。今後ともよろしく！

さて、今回は締め切りの関係で少々タイムラグが生じてしまったが、８月に開催された仙台での組み手。仙台といえば、古くは「悟李羅☆影助」、最近では「猿でら（パイダーマン）」など、都内のプレイヤーからも一目置かれる強豪たちを生み出した土地。組み手イベントでも挑戦者一人目の「TERRY」氏がいきなり「ちび太」を破るなど、仙台勢の強さを見せ付けてくれたぞ。

■10月の予定

開催日時	店舗名	店舗HP
10月20日（土）14:00〜	セガワールド和光（埼玉）	http://locat.on.sega.jp/loc_web/sw_wako.html
10月21日（日）15:00〜	岡山ジョイポリス（岡山）	http://location.sega.jp/loc_web/okayama_jp.html

さらには、特別ゲストとして元・鉄人の「新宿ジャッキー」が登場、「ちび太」との対戦で見事勝利を収め、現役っぷり（!?）をアピールした。

■勝者コメント（仙台会場）

リングネーム	キャラ	コメント
TERRY	ジャッキー	ミツキリーダーやりました
D.A.I	ラウ	手がふるえます。

■WINNERS 〜今月の勝者たち〜

TERRY　　D.A.I

※写真OKの了承をいただいたプレイヤーの方のみ掲載しています。

EVENT INFO

『VF5』オフィシャルサイト内
「ぶらり組み手の旅」ページ
http://www.virtuafighter.jp/burari_all.html

バーチャ特 ちび太が行く！ ぶらり「組み手」の旅

仙台といえばコレ…なのか？　伊達正宗になり切る「ちび太」と「新J」。「人の心が見える！」

Monthly Virtua God Journal ちび太通信

ちび太です！　今月のお店紹介は、埼玉県川口市の「ゲームデイトナ３」です。

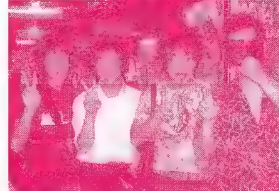
『VF5』は対戦台３セット、平日は地元の【GELZ】というチームのメンバーが盛り上げていて、毎週木曜夜は「こまち」氏の呼びかけでモリっています。そのほか、『鉄拳』、『ギルティ』、シューティングなども熱いです。店内は禁煙なので、タバコ嫌いな方にオススメ（喫煙は入り口の喫煙所で）！

１プレイは基本的に 50 円、メダルでプレイできるゲームもありますよ☆

ゲームデイトナ３
住所：埼玉県川口市芝新町 4-30 星野ビル B1
営業時間：平日 11 時〜 0 時、休日 10 時〜 0 時

禁煙なので服に臭いが付くことは無いのがナイス。負けが込んでイライラしてきたら、喫煙所へ（笑）。

写真はお店の常連プレイヤー。左から「ぴっぴ」、「ロック」、「霧雨」、「ガペ」。

よもやまインフィニティ　バチャっ子インフィニティ5では、『VF5』に関する各種を募集中です。イベント告知やプレイ中の疑問、アルカディアバーチャライターへの質問、オススメバーチャスポット紹介など、とりあえず関連のありそうなネタは当コーナーまで。モノクロイラストやちび太コーナーへの投稿もこちらまで！　メール投稿は→vf5@arcadiamagazine.com

EVENT

ビートライブが暑く(!?)燃えた!!
プレビートライブカップ 2007速報

去る8月26日（日）に、町田はビートライブにて開催されたプレビートライブカップ2007の速報をお届けしよう。

同大会といえば注目は"同キャラ5人チーム"。今回の注目どころは"神""ちび太"と"天龍""ふ～ど"、闘劇決勝で「ちび太」と死闘を繰り広げた「すぐる」を擁するリオンチームや､「こえど」を筆頭に各個のスキルに秀でるカゲチーム、そのカゲチームと因縁少なからぬ【デブ・リベンジ】、"神龍"「ふ～みん」のレイチームといったところか｡そのほか､決勝トーナメントにはウルフチームとレイチームが2組進出するなど、見どころ多数。

結果は下のように「ふ～みん」の踏ん張りで締めくくったレイチームが優勝！　なお、この大会は闘劇魂MAXとして、11月ごろ発売予定（決勝トーナメント全試合完全収録）。ぜひ入手して、当日の激戦を体感してほしい!!

EVENT INFO

問い合わせ先（ビートライブ）
TEL：042-724-3678
PRE BEAT-TRIBE CUP 2007 特設サイト
（「地方の星」サイト内）
http://www.local-star.com/2007pre/index.html

WINNER
涅槃

- **渋川組**
  渋川 流(AO)／魔んぶく(LA)／河井星矢(JA)／ポチ(VA)／リネ(WO)
- **松戸カーニバル**
  ハッスル(KA)／黒ボンジュール(LA)／珍・健一(SH)／松平清康(LA)／ごなつよ(LA)
- **☆Mantis Kingdom ★**
  ちび太(LI)／ふ～ど(LI)／すぐる(LI)／フルスイング(LI)／くろ猫(LI)
- **[illegible] ★**
  ハイキック(JE)／マグナム(JE)／カツオ・サップリメン(JE)／こーちゃん(JE)／お肉(JE)
- **ラジャダムナン・ジム ★**
  イトシュン(BR)／ヒツヂ(BR)／ミシマスター(BR)／ぜん(BR)／ちの(BR)
- **デブ・リベンジ**
  矢永(PA)／悪魔バイ(PA)／磁石(KA)／犬神様(EL)／調布K・Kサラ(KA)
- **江戸の大泥棒 ★**
  こえど(KA)／千人斬り(KA)／ハウル(KA)／猿でら(KA)／ジン(KA)
- **No wrestle No life. ★**
  モンちゃん(WO)／ゲム(WO)／ISIII(WO)／出前(WO)／競馬正門前ウルフ(WO)
- **地方の星**
  大厳流影(KA)／『JACKY BOY』(JA)／コムサラ(SA)／☆野ひかる(JA)／ちくりん(VA)
- **[illegible] ★**
  かめ(LE)／沖縄＊Ray(LE)／ジェット・レイ(LE)／スワコスター(LE)／スカンク(LE)
- **涅槃 ★**
  ふ～みん(LE)／ナガト(LE)／堂島様(LE)／毒雷飛(LE)／華火霊(LE)
- **ビッグブリッジボム ★**
  BBM(WO)／8(WO)／サラマンうるお(WO)／デビブル(WO)／組長(WO)
- **[illegible] ★**
  ムッキー晶(AK)／DAI@荒氏(AK)／静流(AK)／ジョセフ(AK)／灘流豪(AK)
- **[illegible]チーム ★**
  カシン(VA)／栗田(VA)／悶吉(VA)／森本レオタード(VA)／ガマゴン(VA)
- **FiveJoint ★**
  YOU(SA)／京・罰(SA)／メメクラゲ(SA)／マー坊(SA)／K―2(SA)
- **パライアスアイリーン ★**
  鉄拳で有名なゼクス(EI)／ゴージャス(EI)／『ρε』.α(EI)／L(EI)／お子様番長(EI)

※表内では、キャラクター名を以下のように略称しています　アキラ:AK　ジャッキー:JA　サラ:SA　ラウ:LA　パイ:PA　ウルフ:WO　ジェフリー:JE　カゲ:KA　シュン:SH　リオン:LI　アオイ:AO　レイ・フェイ:LE　ベネッサ:VA　コウ:GO　ブラッド:BR　アイリーン:EI　ブレイズ:EL
※チーム名の後に「★」の付いているものは「同キャラ5人チーム」です

EVENT

これぞプロレスLOVE!?
第一回ウルフvs.ブレイズオフ会結果

8月12日（日）、東京・飯田橋のツインスタージオスセガで開催された、ウルフvs.ブレイズオフ会の結果をお届けしよう。

珍しい"ミックスド"オフ会となった同イベント。「犬神様」、「どんぶり」（以上ブレイズ）、「サラマンうるお」、「モンちゃん」、「ISIII」、「ゲム星人」、「カシン（サブ）」、「板ザン（サブ）」（以上ウルフ）といったプレイヤーをはじめ、50人近くが同店に集結した。大会はシングル戦とランダム3on3。シングルは写真の「中野ウルフ」が、3on3は「ばるご（ブレイズ）」、「駄犬（ブレイズ）」、「7 a.k.a. 板ザン（ウルフ）」が制した。

オフ会のスタイルに新風か？　混成スタイルのシングル戦を制した「中野ウルフ（ウルフ）」。

EVENT

ショー会場特別イベント！
「格闘今世紀II」RESULT!!

9月15日（土）、AMショー会場にて開催された「格闘今世紀II」の模様をお伝えしよう。二回目となる今回、参加者はMAXの64名。中には女性や将来有望なジュニアプレイヤーも見られ、全国大会でおなじみ齋藤さん＆深見さんの実況も相まって非常に盛り上がっていたぞ。「ちび太」＆「あかぺ」の闘劇Vコンビ､「マッスルサラ」や「ザ・ゲリラ」など（P-CUP遠征直前に寄った）強豪どころも参加していた。

このトーナメントを勝ち抜いたのは､「マスク・ド・ヒジテツ」のジャッキー。準決勝で「ちび太」を破っての堂々の優勝だった。

優勝は、どこかで見たことのある「就職のプロ」（その正体は「マスク・ド・ヒジテツ」）。

猛者通信ドス龍

DOS21本目　恥祭り「裏闘劇開催！」前編

横領罪の時効の短かさの前に人間の良心は屈服するのも無理はないわけで、横領は「全額返済するまでコルホーズで強制労働」の刑でいいんじゃね？　とは微塵も思っていないことは明白だった。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物とか

まさ　またの名をダップセ試作1号機。17時出社、18時退社を旨とする新人少尉。簡単な画撮のはずが、大冒険になるのはもはや伝統芸。

ケソ　別名ダップセ試作2号機。口癖は「もう生きていけない」。常時弱気&引け腰を誇るゴンダクレBOY。年金記入漏れがあって涙目。

ブニョ　ダップセに必要以上の辛苦を強制付与される悲劇の編集。休日ぐらいはサッカー観戦に行きたいが、まだ原稿届いてないから休日出勤中。

EPISODE：01

骨折問題はどうなったかって話ですよ

Masa awoke now.

～8月23日　PM13：00　千葉・JR四街道駅前～

ブニョ……今日は何か一波乱ありそうだと思うんだ。

編集でそ　ああ、俺もそう思うぜ。

ケソ　ボフォフォフォフォ。僕が遅刻しなかったのがそんなにミラクルだっていうのかい？

でそ　その代わり、まさが遅刻しているというのが実にダップセらしいといえるがね。

ブニョ　とりあえず、みんな集合してるから会場の方に移動しよっか。

～移動BGM～

ケソ　ほう、ここが今回のヘルズ・コロシアムとなるメッセ102か。

でそ　格ゲーを中心にして、音ゲーやアクション、シューティングなど、バランス良くそろってるな。

ブニョ　今回の企画に、快く会場提供を申し出てくれた超太っ腹なお店なんだよ。

㊇　どうも！　メッセ102の店長を勤める㊇です！　今日は裏闘劇の司会も勤めさせていただきますので、よろしくお願いします！

ケソ　おっ、『ガンバード』1プレイ50円じゃん！　やるっきゃねゑ。

でそ　ムヒョー。『バチューサーキット』じゃねえか。50円50円と……。

ブニョ　ちょ！　君たち挨拶ぐらいしなさいよ！

謎の声　フフフ……その体たらくでは、今回の死闘をくぐりぬけることはできまいて。

ケソ　ゲェーッ！　お、お前らは!?

マッツグボマー　読者枠から参戦！千葉県の誇りマッツグボマー！

25・18　読者枠から参戦！　全国の姉妹代表25・18！

常連チーム　メッセ102は俺たちが守る！　常連チームただいま見参！

カイゼルちくわ　そして先号に続いて登場！　今回の優勝候補筆頭、ちくわ&げっつ☆先生のチームアフロヅ！　ていうか正直貴様らつぶす。

㊇　この方々に編集チームとジ☆ダップセを加えた全6チームで、今回裏闘劇を競ってもらいます！

げっつ　あれ？　まささんはどうしたんですか？

ケソ　ウッ……！　い、いま冥界で修行中なんだ。もうすぐ戻ってくるはずなのさ！

一同　……遅刻だな（←正解）

でそ　時間無いからよ、ケソはまさ抜きで一人で戦えよロリロリロリ。

ケソ　おぃィ!?

1st ROUND

第一回戦！『ファンタジーゾーン』

It is confident.

㊇　それでは気になる第一回戦の競技は……セガが誇る名作シューティングゲーム『ファンタジーゾーン』！代表者が1機のみでスコアアタックに挑んでもらいます！

ウモ　なんだそりゃー！　この店にそんなゲームあったのかよ!?

㊇　倉庫に眠っていた基板をこの日のために引っ張り出しました。

モルィ　……どおりで見ないはずだ。

㊇　このスコアアタックでは、1位と2位にそれぞれ10点、5点のポイントが与えられます。ジャンケンの結果、まずはマッツグボマーチームから！

節穴豆腐　フ……まずは俺がいこう。覇威也ーッ！

紗竜海斗　な、何だかすごい自信……まさか、相当やり込んでいる!?

あんや　やばいわお姉ちゃん。あれは「デキる」顔よ。

節穴豆腐　……あの、これってどうやったら1面クリアでしたっけ？

一同　ヘコー！

ブニョ　まあ、無理もないか。もう20年以上前のゲームだからねえ。

㊇　しかし！　不慣れながらもステージ3、惑星ラ・デューンまで進んだボマーチーム、大健闘です！　次はジ☆ダップセ代表のケソさん！

ケソ　ヌフフフ。『アンタジーゾーン』なら血便出るまでやり込んだタイトル。閉店時間まで稼がせてもらいま……ぬあ!?

㊇　おおっと！　いきなりステージ2で事故死！　これは悲惨だ！

ケソ　そしてこの諦念……。

でそ　お前らすっこんでろ！　貴様らは『タジゾ』を全く分かってねえ！

㊇　豪語しながら椅子に座ったしもでん氏でありますが、その言葉に偽り無しか!?　快調に飛ばしてステージ4、ステージ5を突破、そしてステー

一機でも一生終わらない宣言を繰り出したでそ。快調に飛ばすものの……。

常連チームも速攻撃沈！　結果、編集チームとボマーチームが今回のポイントを得た。

ルキフォナーウ！

これが裏闘劇07参加チームだ！

今回のサバトに集った命知らず（達）たちを一挙公開！　夏の貴重な一日を仁義無き戦いに捧げるだけあって、どいつもこいつも地獄上等の面構えDA！　このチームにまさ&ケソのジ☆ダップセを加えた6チームで覇を競うことになるのであった。

編集者チーム
キモリン☆レボリューション

本誌デスクしもでんと編集担当であるブニョ。静岡のエディトリアルコンビ。シューティングやイロモノアクションゲームを得意とするしもでんと、パズル、スポーツを得意とするブニョ。図々しいことにバランスのとれたチーム。

読者コーナーチーム
アフロヅ

本誌読者コーナーを仕切るライターコンビ。今年からアフロヅに参入した期待の新人・げっつ☆先生と、ティーランの師ゲームでお馴染みのカイゼルちくわで編成。異性パチャっ子&ターボアウトランナーである先生の爆発力に期待。

ジ6へ！
でそ　15年振りぐらいにプレイしたが、腕は鈍ってないなロリロリロリ。
㊝　そしてステージ6のボスですが……おおっと！　ウィンクロンの安全地帯を見せてくれるのか!?
でそ　こんなの常識だぜ……ぐあ！
㊝　何ということだー！　軸合わせを失敗してあえなく爆散!!
でそ　あ……ぐばあ！

2nd ROUND

第二回戦！　『タンクフォース』

Could anyone help?

㊝　どんどんいってみましょう！　次はナムコのアクションゲーム『タンクフォース』です！　二人同時プレイの総合スコアで競ってもらいます！
ウモ　だから知らないって！
㊝　司令部を守りつつ、敵部隊を一定数破壊するという簡単ルールですので、初めてでも安心です！
紗竜海斗　（初プレイを前提に競技を選んでるのかしら……）
ケソ　ちょ、ちょ待ってくだしいよ！　マサールがチコ熊……いやさ冥界で修行中なので、僕のチームは一人しか居ないんですけど！
㊝　では、ギャラリーの中から助っ人を募ってみますか？
げっつ　……なんつー行き当たりばったりな。

「使用できるのは最初の1機のみ」という特別ルール。なお、初プレイの方が大半（笑）。

ケソ　ふんぬぐるるる、それでも一人でプレイするよりはマシッ。
㊝　それでは紹介しましょう、今回のスペシャルリザーバーの一人、「2/3代目」君です！
2/3代目　2/3代目です。コンゴトモヨロシク。
ケソ　おお……何やら異様に頼りになりそうなオーラが。君ィ、『タンクフォース』は結構やるのかね!?
2/3代目　いえ、初めてっす。
ケソ　マ、マジゥ!?
㊝　それでは、『タンクフォース』同時プレイスコアアタックスタートゥ！

意外や意外！　助っ人に入った2/3代目君の大活躍により、ダップセが1位に！

3rd ROUND

第三回戦！　『テトリス グランドマスター』

Please play usually.

㊝　続く競技は……『テトリスグランドマスター』の対戦です！　代表者を一人選んで、トーナメントで戦ってもらいます！
ちくわ　ちょっと待てい！　ぶっちゃけ、また変なルールがあるんじゃないだろうな!?
桃源☆郷　目隠ししてプレイとか？
節穴豆腐　息を止めてプレイとか？
㊝　いえいえ、今回は普通に対戦プレイです。
でそ　……何か、みんながすっかり疑心暗鬼になってるというか、逆に普通のプレイだと身構えちまうよな。
ケソ　うっうー、こんな時にまさ兄ィが居てくれたら……。Xbox360を買って、半年以上テトリス専用機としてしか使っていなかったほどの武装テトリストなのに！
㊝　それではじめてください！
～中略～
㊝　えー、かいつまんで今回の戦いをまとめると、全員素人ゆえ、横一線の泥試合が連発したと。そんな感じでした。

実力が拮抗した泥試合を制したのは、アイテム運で勝ったも同然のケソであった。

EPISODE：02

戦いは中盤戦へ　地獄に仏は現れるのか!?

Masa! Help Me!

㊝　これまでのポイントをまとめると、1位はダップセで20点、2位は編集チームの15点、3位はマッツグボマーの5点となっております。
ケソ　フフフ……マサール男爵抜きでもこの強さ！
㊝　しかしですね、残る競技の中には2P同時でないと乗り切れない種目が多数です。
ケソ　ひいいいっ！　まさ、早く来てくれぇぇぇぇ！（CV.田中真弓）

ゲーム小ゼル

来週遠足だね
おやつは300円しかだめだってさ
そうだ！
キャッチャーでおやつを狙えば!?
あれなら300円でたくさんのお菓子をGETできるぞ！
ウィーン
キャラメル
おお頭いいな
☆遠足当日
小ゼルおやつは？
シッ 聞いちゃだめ！

三種目を終わった時点で、意外にもトップはジ☆ダップセ！　ケソの孤軍奮闘で何とか乗り切ったが、残りの競技にはとんでもない罠が……。

次なる闘いは……!?

そしてマサは現れるのか!?

裏闘劇が始まって、2時間を過ぎても未だに姿を現さないまさ。果たして、大会の行方はどうなるって話ですよ。以下次号！

読者参加枠 その1　25・18

読者参加枠第一の刺客は、紗竜海斗さん＆あんやさんの姉妹コンビ。ほかのチームにはない「姉属性＆妹属性」を駆使した戦いは本戦に嵐を呼ぶとか呼ばないとか。ちなみに、姉の紗竜海斗さんはA-Fro投稿者としてもお馴染み。

読者参加枠 その2　マッツグボマー

読者参加枠に協会激震ッッッ！　ミョーにテンションの高い投稿作品でA-Froをにぎわす桃源☆郷君と、その相棒の節穴豆腐君が堂々参戦！　投稿作品に負けず劣らず、本人たちも異様にハイテンションだったという事実。

常連さんチーム　メッセ102スペシャル

メッセ102の常連で構成されたウモ君＆モルイ君のファンタジスタコンビ。「いい店にはいい常連が集まる」という鉄則を体現する、ノリの良さと柔軟性の良さが光る。店内を知り尽くしたアドバンテージで優勝を狙えるか!?

お店情報

今回ご協力いただいた、ナウでヤングなお店は「メッセ102四街道」さんでした。JR四街道駅北口徒歩一分というアクセスしやすい場所なので、行ってみるといいだろう。
住所＝千葉県四街道市四街道1-2-7チェリープラザビル1F
☎＝043-424-6070

アーケードゲームライブラリー

花合わせ

第58回　めくり札の決める運命は

花札コイコイ／花あわせ

（世田企画 1982年）

Text:小山祥之　koyama@VGL.jp
（協力:VGLプロジェクト／あまちゅあらいん）

ゲーム場で遊ばれるビデオゲームは、華やかになると同時にジャンルの広がりを模索していた。さまざまなキャラクターが活躍するゲームと並び、コンピューター麻雀ゲーム『ジャンピューター』（アルファ電子/三立技研 81年）のヒットをきっかけに市場を広げた思考型ゲームは、大人層の支持を得て人気ジャンルとして定着しつつあった。子供向けのコミカルなゲームだけでなく、大人の楽しめるゲームには独自の需要があり、ゲームセンターの片隅で設置台数を増やしていったのだ。

82年の暮れ、当時東京・世田谷にあった新興メーカー・世田企画（現在のセタの前身）が開発したコンピューター対戦の新作花札ゲーム「花札コイコイ」、「花札・花あわせ」が発売された。同作は麻雀ゲームに続く期待作として多くのゲームセンターに設置され、ヒット作となった。

切り札選びと時間の壁

ゲームはコンピューターとの対戦専用でタイマー制、「こいこい」という花札ルールにより役を作る。プレイヤーとコンピューターそれぞれに8枚と、最初「場」にも8枚の花札が配られ、一局目はコンピューター先攻で、交互に札を切って役作りを進める。プレイヤーの順番が回ってきたら、コンパネにある八つのボタンでどの札を切るか決定し、切った札でペアを作っていき、1枚めくった札でまたペアができれば最大2セットの4枚を獲得できる。このとき、ペアができていなくても、いずれかの札を切らなければならない。

運任せのゲームに思えるが、いかに効率よく役を作り、逆に相手に取らせなくするか、そして残り札から考えられる展開を考えながら札切りをしていくといった部分に頭を使うゲーム性だ。

花札では12季節の札×４種類の計48枚を使う。数が少ないため、136牌を使用する麻雀に比べると残り札の把握がしやすい。

特定の種類の札を一定枚数そろえた時点で役ができる、鶴や満月など光札3枚を集める三光や、青短冊札3枚を集める青短、短冊札を5枚を集めるだけのタンなどがあり、デモ画面やインストに構成可能な役が書かれているので覚えておきたい。

役を完成させると勝ちの権利が発生するのだが、ここでもう少し役を上乗せできると判断した場合、「こいこいしますか？」の表示時に「はい」を押せばゲームを延長できる。ただし、その後相手に役を作られるというリスクが発生する。すべての札を使い切った時点でどちらも役ナシの場合は、その局の親側が勝ちとなる。

戦略性自体は、普通のカードゲームと変わりはない。ゲーム独特のものは「一局終了時にタイマーがマイナスの場合」ゲームオーバーとなる条件である。負ければ役数に応じてタイマーが減り、勝てば増える。プレイ中はタイマーが減っていくため、効率よく高い役で勝ち続けることが、長くゲームを継続させるための基本だ。

そして、攻略法の基本となるのがなるべくタイマーを減らさないようにすることで、要は「自分のターンになる前に次の切り札を素早く判断し、即座に選択、時間をかけず素早く切る」ことがポイントとなる。ボタン連打や押しっぱなしで即切りするスタイルは、現在のタイマー制カードゲームにも近い部分があるといえる。

基本画面

一～八までの8ボタンでコンピューターと交互に花札を切っていき、2枚ペアで得た札で構成される役作りを競うゲーム。コントロールパネルには、ほかにスタートボタンと「はい／いいえ」の選択ボタンが付いている。

ゲーム終了時「まいった」など文数に応じた評価が表示される。上位ベスト5のスコアはランキングとして残る。

CPUがあがると文数とタイマーが減算される タイマーが0以下になるとゲームオーバー。

インストラクションカード

花札
コイコイ

●硬貨を投入して一人用又は二人用の選択ボタンを押して下さい。
●画面にもち点ともち時間(タイマー)が表示されます。
●役ができるとその分、もち点ともち時間が加算され、コンピューターの方が先に役が出来ると、その分もち点ともち時間が減ります。
●もち時間が0以下になるまで何文とれるかを競うゲームです。
（ゲーム途中でタイマー0以下になっても勝敗が決まるまではゲームができます）
●札は手札8枚場札8枚で一～八のボタンを押して2枚一組に合せていきます。
●どちらか先に役が出来た方が勝ちですが、さらに役を増したいと思ったら"コイコイ"して下さい。
（コンピューターの"コイ"はありません）
●手札は一定時間内に捨てなければ、右端の札が自動的に捨てられます。

1枚目には遊び方のルールが、2枚目には役の一覧が書かれている。「花あわせ」のものもほぼ同じ内容。

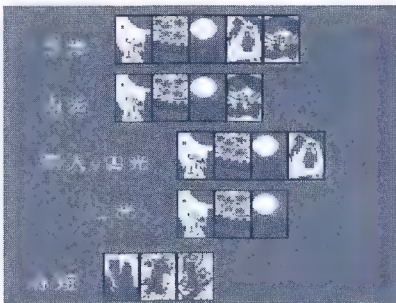
カードゲームの境界線

花札ゲームの楽しさを、始めて純粋なアミューズメント用として盛り込んだ「花札コイコイ」は売れに売れた。この分野では「ジャンピューター」に次ぐヒット作となったことは業界において明るい材料ではあったが、その後時間タイマー制で純粋に遊ぶタイプの花札ゲームはほとんど登場していない。

以降は他社製品になるが、持ち札6枚の「花六」がメダルゲーム需要中心で稼働したほか、日本物産系の『花ピューター』シリーズや、和服の女性キャラクターを採用した脱衣花札などアダルト系ゲームがわずかに登場したのみである。花札コイコイのコピー基板は数多く出回り、内容をまねたり改造したものも多く、稼働の割に実際の市場規模が把握しづらかったことも事実だ。

また、『ロイヤルマージャン』やポーカーゲームなど、ゲーム機賭博の問題もクローズアップされていた時期だけに、賭博に利用可能な花札ゲームがいくつか出回っているが、その内容はいずれも稚拙なものであった。それらの影響もあり、花札ゲームは社会的にあまりいい印象でとらえられなかったことは残念だ。80年代に入ると家庭用ゲームのブームが起こったが、複雑な事情もあり、ここでも花札は麻雀ほどメジャーなジャンルにならなかった。

世田企画は85年に改組し、セタとして頭角を現した後は家庭用将棋ゲームや『スーパーリアル麻雀』など業務用の麻雀ゲームや思考型ゲームのヒットを積み重ね、現在も業界に貢献している。実質のデビュー作となった花札ゲームを手がけることはその後ほとんど無かったが、同社はゲーム機器に使用される電子部品の開発において特に大きな実績を残したといえるだろう。

花札をめくり、いかに役を作るかという運のゲームではあるが、その楽しさを感じつつそれぞれ心の中に持った「花」を咲かせることを夢見ながら、時間というカードがめくられ続けていた時代であった。

デモ画面で表示される花札の役一覧。札と文字だけで構成された質素なゲーム機ではあるが、その画面に見入り、熱中するサラリーマンは多かった。

募　集

レトロゲームや当時の思い出に関する情報・お便りや質問などを募集中です。

〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
アルカディア編集部
「AGLコーナー」まで

【お知らせ】

AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケード・データベース制作の実績を持つ研究機関AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」が開設中です。
http://amp.tri6.net
E-Mail : amp@tri6.net

■参考資料

「ゲームマシン」1981-1983年
(アミューズメント通信社)

「コインジャーナル」1982-1983年
(コインジャーナル)

「オールドゲームの世界」シリーズ
(流線堂)

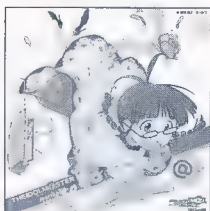
「究極ビデオゲームリスト2003」
(AMPグループ/アマチュアライン)

Video Game Music Laboratory

VGMラボ

NEW RELEASE

07 三浦あずさ

08 水瀬伊織

09 萩原雪歩

10 秋月律子

THE IDOLM@STER MASTER ARTIST 07 三浦あずさ
THE IDOLM@STER MASTER ARTIST 08 水瀬伊織
THE IDOLM@STER MASTER ARTIST 09 萩原雪歩
THE IDOLM@STER MASTER ARTIST 10 秋月律子

発売元:コロムビアミュージックエンタテインメント
／COCX-34393(07)・COCX-34394(08)・COCX-34395(09)・COCX-34396(10)・on sale!／価格:各2,300円(税込)

3カ月で全10キャラクターリリースという大型企画「THE IDOLM@STER MASTER ARTIST」シリーズも今月で全キャラクターが出そろいました。「07 三浦あずさ」、「08 水瀬伊織」、「09 萩原雪歩」、「10 秋月律子」の発売をもって、全10タイトル全てに個性を持たせた完全なコラボシリーズの完成です。

好きなキャラクターのみを買い聞くのもいいですが、シリーズのファンならば、シリーズ10タイトルを聞き比べてみるのも面白いでしょう。

■収録内容(07のみ。一部紹介)
隣に・・・(新曲)
You're My Only Shinin' Star(アルバム「Your Song」より)
Kiss Me Good-Bye(新録音)
まっすぐ(M@STER VERSION) (あずさソロ・リミックス)
思い出をありがとう(M@STER VERSION)
(あずさソロ・リミックス)
9:02pm(M@STER VERSION)
i(新曲)
隣に・・・(オリジナル・カラオケ)

全巻購入応募特典
株式会社765プロダクション 代表取締役社長
高木順一朗 オリジナル・フィギュアを予定。

シューティング ラブ。2007 サントラ

発売元:INH
／INCD-E0109・on sale!／価格:3,150円(税込)

好評稼動中の『シューティング ラブ。2007』のサウンドトラックCDが早くも登場。ゲーム同様、サントラCDには「EXZEAL」「シューティング技能検定」の2作品分のオリジナルサウンド(豪華コンポーザー参加)を全曲完全収録ほか、「PS2シューティング技能検定試用版」BGMや本編未使用「16bit」BGMなど全33曲を網羅。

また特典とし、「藤野社長がプレイするシューティング技能検定」、「永遠のTravelerカラオケ」などPC用動画ファイルを同梱。正にシューティング ラブ。なマニアたち、必携!!

■収録内容(一部紹介)
～EXZEAL～
・EXZEAL ending
「Ending for the blue sky」naoto
・EXZEAL gameover
「See you again!」naoto
～シューティング技能検定～
・Shmups skill test #1
「シューティング技能検定 #1」naoto
・Shmups skill test can
「空き缶はくずかごへ」～スケーター・ワルツ～
～ボーナストラック～
・永遠のTraveler -full version-
作詞:NAOON 作曲:naoto 編曲:NAOON
歌:夏目響子

VGM LAB EXTRA 使い古された言い方かもしれませんが、もはやゲームミュージックはゲームの中でだけ聞いているではもったいない程のクオリティです。特にシューティングのミュージックには秀作も多く、また集中する時などに持ってこいなモノばかり。勉強中や仕事中にゲームミュージックって、結構合うと思いますよ。

SPECIAL INTERVIEW

先月の予告通りインタビュー後編をお届け。ただ、残念なことに誌面の都合上、全てのインタビューを全て載せることができませんでした。全文はアルカディアモバイルでカバーしています。

アルカナハートドラマCD 出演声優リレーインタビュー 後編

志村由美「廿楽冴姫」役

・印象深いシーンやセリフなどはありましたか？

☆やっぱり『なでなで』、『わふわふ』ですかね(笑)二人のやりとりが、本当にかわいいッです!! 私も『なでなでしてくださりませーっ!』って、はぁとchanに言ってみたいなぁ(笑)。冴姫chanは、絶対に言わないよね(笑)。

吉田真弓「このは」役

・ご自分のキャラの魅力をお願いします！

ほんとに犬っころ！ というかんじでころころわふわふしてます。なにげに癒し系だったらしいので、なごんでくれたらいいなぁと思います。

仁後真耶子「リリカ・フェルフネロフ」役

・印象深いシーンやセリフなどはありましたか？

ミケの台詞はどれもけっこうスキで、印象に残っています。二枚目の最後のミケはよいです♪ あとはリリカだと……～っしょ。って台詞が多いので、喋っていたらいつの間にか頭の中に残っていました。

伊月ゆい「安栖頼子」役

・印象深いシーンやセリフなどはありましたか？

＊頼子は本当に恐い話が好きみたいで終始楽しそうなのは印象的だったのですが、一番心に残ったのは、ミケに「頼子の話を聞かんかッ！」と言って貰えた事です(笑)＊

山本麻里安「フィオナ・メイフィールド」役

・収録を終えられてのご感想をお願いします

やっぱりフィオナちゃんは可愛いです。っていうか、みんな可愛すぎです!! あと、面白すぎです(笑)。

平田宏美「朱鷺宮神依」役

・収録を終えられてのご感想をお願いします

女の子だらけの現場は若さいっぱいで楽しいです。ゲーム録りは一人で録音なのでやっぱりキャラと掛け合いができるのでいいですね～。

あ、休憩の時に出たお弁当がスッゴイ美味しくてさらにテンションMAXでした(笑)。

滝田樹里「美凰」役

・印象深いシーンやセリフなどはありましたか？

欲張りに言うと全部です(笑)。中でも神依とこのはの信頼関係は素敵！ もちろん美凰もきらと仲良し(照)。セリフは美凰の『失敗は過去の遺産になり、未来への糧となる』です。結構人間くさい一面が(笑)。

本多陽子「リーゼロッテ・アッヒェンバッハ」役

・収録を終えられてのご感想をお願いします

怖い話や痛い話は苦手なのに、自ら話すことになるとは……。収録中、台詞をしゃべりながらも心の中の私は「ぎゃーっ!! やめてっっ」と喚いていました(笑)。

綱掛裕美「大道寺きら」役

・収録を終えられてのご感想をお願いします

みなさまにも楽しませていただきましたが私自身、普段「貴様～!」とか「私の話を聞け!」とかこういった王様キャラを演じる機会がないのでみんなを見下せる感がちょっと気持ちよかったりして(笑)。楽しんで演じさせて頂きました♪

菊地由起子「ミルドレッド・アヴァロン」役

・ご自分のキャラの魅力をお願いします！

意外と結構語ってたので、以前とちょっとミルドレッドに対する印象が変わりました。あの揺るぎない信念はやっぱりカッコイイです。前よりちょっとでもミルドレッドを好きになってくださったらうれしいです。

アルカナハート ドラマCD はーとふるシチュエーション エピソード1

発売元：ティームエンタテイメント
KDSD-00155・10.24 on sale!／価格3,150円(税込)

個性的な女の子たちが激しいバトルを繰り広げる絶賛稼動中の格闘ゲーム『アルカナハート』が、ドラマCDで登場！ ストーリーは本編の事件から2週間後が舞台。激しく拳を交わしたキャラクターたちが、親睦を深めるために今度は仲良く座談会。いつの間にか納涼怪談大会に……というもの。プレイヤーキャラ総登場で、笑いアリ、涙アリのにぎやかなドラマが展開されるぞ。ゲーム本編だけではわからない、キャラクターの意外な側面も垣間見れるファン必聴のアイテムといえよう。

■出演声優
愛乃はぁと／高橋美佳子
廿楽冴姫／志村由美
朱鷺宮神依／平田宏美
このは／吉田真弓
春日舞織／土谷麻貴
美凰／滝田樹里
リリカ・フェルフネロフ／仁後真耶子
リーゼロッテ・アッヒェンバッハ／本多陽子
安栖頼子／伊月ゆい
大道寺きら／綱掛裕美
フィオナ・メイフィールド／山本麻里安
ミルドレッド・アヴァロン／菊地由起子
ミケ(ミケランジェロ)／永野善一

各声優さんのインタビュー全文を読みたい人はアルカディアモバイルでチェック！

ミケ役 永野善一さんインタビュー
・収録を終えられてのご感想をお願いします　と～っても、幸せでした……。　何がって…言えませんよ……。
・ファンのみなさんへ一言お願いします　おじさんがんばったよ～!! ミケを忘れないでね～!!

ゲームセンターイベントリスト

Oct. 2007

今月もたくさんのイベントが開催されます。ゲーセン仲間との対戦日を忘れてたなどないよう、イベントリストでしっかりチェックしておこう。

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告無く変更される場合があります。ご了承ください。

北海道・東北

北海道

★スガイディノス帯広
帯広市白樺16条西2丁目 ☎0155-38-2811
http://www5b.biglobe.ne.jp/~siroma/teikitaikai.htm/

日付	時間	イベント
10/6	19:00	鉄拳5DR大会 ◆キャラ変更可能
10/7	19:30	ベースボールヒーローズ2大会 ◆カード制限無し、参加費300円
10/13	21:00	VF5 公式大会
10/20	19:30	湾岸ミッドナイト大会
10/27	19:30	三国志大戦大会

★スガイコトニ
札幌市西区琴似3条1-1-20 ☎011-640-2345
http://hp.kutikomi.net/gameibento/

日付	時間	イベント
10/21	13:00	ポップンミュージック15 ◆詳細はHP参照

宮城県

★ネオジオボウル 仙台名取店
名取市飯野坂字土城堀143

日付	時間	イベント
10/7	20:00	WCCF大会
10/8	26:00	戦場の絆大会
10/9	16:00	ガンダムSEED DESTINY大会
10/14	16:00	頭文字D 第1回GGAC大会Ver.4大会
10/15	19:00	クイズマジックアカデミーⅣ 店内大会
10/22	26:00	戦場の絆大会
10/29	13:00	ムシキング公式大会 ◆シングル大会

★ネオジオボウル 仙台名取店
名取市植松字入生205 ☎022-384-1786

日付	時間	イベント
10/28	19:00	ドラムマニアV4大会

※詳しくは店内POPをご覧下さい。

★ゲームゾーン タッチ
宮城県登米市迫町佐沼字中江4-15-1 022-023-2022

日付	時間	イベント
10/14	13:00	GGXX ∧ CORE大会 ◆2on2トーナメント制 参加費100円

関東

茨城県

★桜の牧アミューズパーク
水戸市小吹町2062-3 ☎029-244-9900
http://www37.tok2.com/home/sakuranomakiap/

日付	時間	イベント
10/7	22:00～	鉄拳5DR「2on2」大会
10/13	21:00～	VF5 Ver.B 公式大会
10/28	15:00～	GGXX ∧ CORE大会

★プレビジョイカム石岡店
石岡市八軒台3214-1 ☎0299-22-6758

日付	時間	イベント
10/20	14:00	茨城チャンピオンズカップ ◆店内予選通過チームのみ
		GGXX ∧ CORE 3on3大会 ◆当枠無し。

群馬県

★ルパン122
邑楽郡邑楽町中野1593 ☎0276-88-7510

日付	時間	イベント
10/13	20:00	ハイパーストⅡ大会
10/14	15:00	KOF MIA大会
10/21	15:00	GGXX ∧ CORE大会

※トーナメント、又は総当たりかは参加人数によって決まります。

埼玉県

★ゲームセンター リンリン
熊谷市拾六間725-1 ☎048-533-3054

日付	時間	イベント
10/13	19:00	パカパカパッションSP大会
10/27	19:00	パカパカパッション2大会
毎週土曜	20:00	GGXX ∧ CORE ランバト
毎週土曜	18:00	MBAC Ver.B2大会
毎週金曜	18:00～24:00	SFⅢ3rd フリープレイ

★埼玉POPY
さいたま市岩槻区城町1-7-43 ☎048-757-0994
http://www.popy.tv/saitama/

日付	時間	イベント
10/7	15:00	DF2 Dream Faghter's Festival 店舗予選GGXX ∧ CORE ◆DF2公式HP参照(http://df2.c-mix.jp/)、参加費1人100円
10/8	18:00	第1回KOF MIA大会 ◆KOF MIAシングル戦 毎試合キャラ変更可、参加費1人100円
10/13	22:00	鉄拳DR3on3大会 第48回プレ軍総杯 ◆全キャラ使用可、参加費1人100円
10/14	18:00	SFⅢ3rd3on3大会 第19回P-cup by 3rdSTREKE ◆全キャラ使用可、参加費1人100円
10/20	19:00	キン肉マンマッスルグランプリ2シングル戦 第3回キン肉マン 廣人オリンピック ◆全キャラ使用可、参加費1人100円
10/21	18:00	KOF98 3on3大会 KOF98 /闘王座争奪戦 ◆毎試合キャラ変更可、参加費1人100円
10/21	98大会終了後	KOF2002 3on3大会 KOF2002 /闘王座争奪戦 ◆毎試合キャラ変更可、参加費1人100円
10/27	22:00	鉄拳DR 3on3大会 第49回プレ軍総杯 ◆全キャラ使用可、参加費1人100円
10/28	17:00	SCⅢAE 第16回SCNポイントランキングバトル ◆闘劇ルールに準ずる、参加費1人100円

※当受付のみ。

★キャラゲット 深谷店
深谷市上柴町西4-12-1 048-573-3951

日付	時間	イベント
毎週火曜	終日	ポップンミュージック15 イベントDAY ◆100円2クレジット設定
毎週水曜	終日	太鼓の達人10 イベントDAY ◆100円2クレジット設定
毎週木曜	終日	頭文字D4 イベントDAY ◆プレイ料金100円2クレジット(免許発行と更新は通常料金)
10/7		ドラゴンボールZ爆裂インパクト「爆裂天下一武道会」 ◆メーカー公式ホームページ・店内ポスターでご確認下さい。
10/7		NARUTO ナルティメットミッション 公式大会 ◆メーカー公式ホームページ・店内ポスターでご確認下さい。
10/8		古代王者恐竜キング 公式大会 ◆メーカー公式ホームページ・店内ポスターでご確認下さい。
10/13	21:00	VF2.1 使ったお金は億千万大会3 ◆トーナメント戦、参加費100円上位入賞者には豪華景品あり!
10/14		NARUTO ナルティメットミッション 公式大会 ◆メーカー公式ホームページ・店内ポスターでご確認下さい。
10/14		ドラゴンクエストモンスターバトルロード 公式大会 ◆メーカー公式ホームページ・店内ポスターでご確認下さい。
10/14	19:00	VF5Ver.C 公式大会 ◆公式大会 18歳未満の方は参加出来ません。参加費100円
10/20		キラキラアイドルりかちゃんサンシャインラブツアー ◆メーカー公式ホームページ・店内ポスターでご確認下さい。
10/20		たまごっちコンテスト「公認コンテスト」 ◆メーカー公式ホームページ・店内ポスターでご確認下さい。
10/21		ワンダメミュージックチャンネルCMクイーンコンテスト ◆メーカー公式ホームページ・店内ポスターでご確認下さい。
10/28		甲虫王者ムシキング 公式大会 ◆メーカー公式ホームページ・店内ポスターでご確認下さい。

★HAP'1ゲームチッタ
さいたま市南区辻8-24-10 ☎048-837-8001
http://hap1.net/

日付	時間	イベント
10/13	18:00	第12回ヴァンパイアセイヴァー最強決定戦 トーナメント制、シングル戦(参加人数により変更の場合あり)

※毎/第2土曜に開催しております。

千葉県

★G-link蘇我
千葉市中央区川崎町6-9フェスティバルウォーク2F ☎043-266-6464
GL-Soga@sega.co.jp

日付	時間	イベント
10/13	10:00	三国志大戦2 一騎当千の強者 ◆三国志大戦2カリスマプレイヤーとの対戦交流会

★メッセ102四街道
四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル 1F ☎043-424-6070

日付	時間	イベント
10/5	終日	GGXX ∧ CORE終フリープレイ ◆19時より、トーナメント大会を開催(参加費100円)
10/7	終日	SFⅢ3rd 四街道対戦会 ◆通常より増台し、終フリープレイにて遊んで頂きます。(参加費200円)
10/12	終日	アルカナハートFULL終フリープレイ
10/13	終日	鉄拳5DR終フリープレイ
10/14	終日	メルティブラッドVer.B終フリープレイ ◆17時より、トーナメント大会を開催(参加費100円)
10/21	終日	SFⅢ3rd&ハイパーストⅡ終フリープレイ ◆15時より3rdトーナメント大会を開催(参加費100円)
10/26	終日	GGXX ∧ CORE&アルカナハートFULL終フリープレイ
10/27	終日	メルティブラッドVer.B終フリープレイ

※すべて参加費無料

★ラッキーバッティングドーム
千葉県八千代市大和田新田1088 ☎047-458-8208

日付	時間	イベント
10/21	14:00	第2回ラッキー杯 QMA4大会 店舗予選 ◆店内対戦モードでのトーナメント制(上位2位が勝ち抜け)

★ラッキー中央店 フェリシダ
千葉県千葉市中央区富士見2-8-1 ☎043-222-5610
http://www.lucky-net.co.jp/feliicidad/index.html

日付	時間	イベント
10/6	19:00～22:00	ストリートファイター ZERO3対戦会 ◆参加費300円で3時間フリープレイ。参加人数によりトーナメントを開催します。
10/7	13:00	第二回ラッキー杯 クイズマジックアカデミー杯 中央店予選

★ラッキー西千葉
千葉県千葉市稲毛区弥生町1-15 ☎043-252-3360

日付	時間	イベント
10/28	13:00	第二回ラッキー杯 クイズマジックアカデミー杯 西千葉店予選
10/28	16:30	第二回ラッキー杯 クイズマジックアカデミー杯 決勝 ◆第二回ラッキー杯店舗予選通過者のみ参加可能

★ゲームセンターラッキー千葉店
千葉県千葉市中央区中央2-3-16マルイ1新館7ビル1～3F ☎043-227-6447
http://www.lucky-net.co.jp/tibaten/index.htm

日付	時間	イベント
10/14	未定	QMA4大会千葉店予選
10/21	18:00(受付17:30)	GGXX ∧ CORE大会
月～金	終日	ポップン15 フリープレイ ◆300円で1台を1時間貸し切り
毎週	終日	対戦格闘ゲームフリープレイ ◆参加費300円 詳細はHPで

東京都

★アミューズメントスペースUFO 八王子
八王子市三崎町2-9 三崎町ビル1F ☎042-627-8188
GL-Soga@sega.co.jp

日付	時間	イベント
10/6	15:00	MBAC Ver.B2 2on2大会 参加費1人50円
10/7	15:00	ストⅢ3rd 3on3大会
10/21	15:00	MBAC Ver.B2 3on3大会
10/28	15:00	GGXX ∧ CORE 2on2大会

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル B1～3F ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

日付	時間	イベント
10/05	20:15	サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランキングバトル ◆参加料100円。キャラクター固定。アイテムあり。
10/07	15:00	ガンダムSEED DESTINY 4on4大会 ◆参加料無料。コストオバー禁止。チーム内の同機体禁止。「ノワール」使用禁止。「プロビ」、「レジェンド」は1チーム1機まで。
10/13	17:00	餓狼MOW大会&フリープレイ ◆参加料500円。当日は対戦台が4セット稼働。
10/14	15:00	アルカナハート FULL!大会 ◆参加料無料。キャラクター固定。試合毎のアルカナ変更可能。
10/19	20:15	サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランキングバトル ◆参加料100円。キャラクター固定。アイテムあり。
10/21	15:00	MBAC Ver.B2大会 ◆参加料無料。キャラクター固定。
10/28	15:00	マーヴル vs.カプコン2大会 ◆参加料無料。2本先取制。試合に負けた場合のみキャラクター変更可能。
10/28	15:10	GGXX ∧ CORE大会 ◆参加料100円。

★ムー大陸 立川店
立川市幸町1-35-7 ☎042-538-7295

日付	時間	イベント
10/6	20:00	ムー劇!鉄拳5DR ◆参加費100円
10/7	19:30	VF5公式大会 ◆参加費100円
10/20	20:00	キン肉マン公式大会 ◆参加費100円
10/6	18:00～20:00	鉄拳5DRフリープレイ
10/13	18:00～20:00	GGXX ∧ CORE フリープレイ
10/20	18:00～20:00	キン肉マン マッスルグランプリ2フリープレイ
10/27	18:00～20:00	MBAC Ver.B2 フリープレイ

★ゲーム イン サクラ
豊島区巣鴨1-20-10 宝生第一ビル 2F ☎03-3944-0252

日付	時間	イベント
毎週土曜	19:00～	SFZERO3 対戦会&大会 ◆基本的に個人戦。参加費100円
毎週日曜	13:00～18:00	SFⅢ3rd フリープレイ対戦会 ◆参加費100円/1時間

※詳細はhttp://www.game-sakura.com/

★ゲーム ニュートン
板橋区志村3-24-3 ☎03-3558-9766

日付	時間	イベント
10/6	20:00	ストⅢ3rd ランバト
10/7	17:00	鉄拳5DR 2on2大会
10/14	14:00	ガンダムSEED DESTINY大会
10/20	20:00	ストⅢ3rd ランバト
10/21	17:00	SCN SCⅢAE ランバト

★ゲーム ニュートン 大山店
板橋区大山町25-8 野口ビルB1 ☎03-3554-2668

日付	時間	イベント
10/6	17:00	VF5 第3回大山祭
10/7	17:00	SCⅢAE SCNランバト
10/13	20:00	スーパーストⅡランバト シングル戦
10/14	17:00	北斗の拳DF2予選 2on2勝ち抜き戦
10/21	17:00	MBAC Ver.B2 DF2予選 シングル戦
10/27	19:00	アルカナハートFULL シングル戦

★Boo-BossBoss 吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺本町1-24-5 ☎0422-23-3211

10/14 18:00 三国志大戦2大会 ◆制限なし。参加費200円
10/28 17:00 QMA4大会 ◆トーナメント戦

G-PORT ラスベガス
東京都新宿区歌舞伎町1-21-7地球会館1F ☎03-5291-9770
http://www.jp-l.co.jp/g-portlas/

10/06 未定 KOF MIA予選大会 ◆Duelling the KOF 5th season
10/06 未定 KOF2002地域対抗戦予選大会 ◆Duelling the KOF 5th season
10/07 19:00 第3回ハイパースト2大会
10/07 16:00 第2回VF5公式大会 ◆公式大会と同じ(ICカード必須)
10/13 19:00 第2回KOF2002大会
10/14 16:00 第2回鉄拳5DR大会
10/20 19:00 第3回GGXX ∧ CORE大会
10/27 16:00 第3回ガンダムSEED DESTINY大会 ◆詳細はhttp://www.jp-l.co.jp/g-portlas/

神奈川県

★プレイシティキャロット伊勢佐木町店
横浜市中区伊勢佐木町3-95 ☎045-252-1164

10/6 18:00 ガンダムSEED DESTINY大会
10/21 15:00 VF5大会

中部

新潟県

★ゲームセンター テクノポリス
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html

10/8 19:00 第16回ガンダムSEED-D連ザ2 チーム 2on2 チームバトル
10/14 18:00 第3回メルブラ ポイントランキングバトル キャラ、エントリーネームの途中変更禁止、デフォルト2本先取
10/15 20:00 第5回キン肉マンMG2大会 未定
10/21 17:30 第10回VF5 公式大会inテクノポリス 定員32名

※ 参加費1人100円、当30分前エントリー可。詳しくはHPにて

★新潟POPY
新潟市山二ツ649-1 025-286-0763
http://www.popy.tv

10/6 19:00 全一「オルカダン」決定戦
10/7 19:00 三国同盟最強決定戦
10/13 20:00 鉄拳5DR 2on2大会
10/20 20:00 アルカナハートFULL 2on2大会
10/21 14:00 GGXX ΛCORE DF2予選
10/28 14:00 MBAC DF2予選

富山県

★アミューズランド ガディス
高岡市下関6-1 高岡ステーションビル地下街 ☎0766-24-8450

10/6 20:00 MBAC Ver.B2大会 ◆トーナメント戦
10/12 19:00 メルブラフリープレイ
10/13 20:00 GGXX ∧ CORE大会 ◆ト ナメント戦
10/20 21:00 ネオジオ バトルコロシアム大会 ◆リーグ戦
10/27 受付19:00 開始20:00 Duelling the KOF98予選 ◆ルールは人数によって決定

近畿

滋賀県

★アミューズメント ジャングルクラブ堅田店
大津市今堅田2丁目39-22 ☎077-573-7717

10/2 21:00 バーチャファイター５ 公式大会 ◆参加費:100円
10/7 21:00 KOFシリーズ ランバト第1戦~KOF' 98大会 ◆参加費.100円
10/8 17:00 三国志大戦2大会 ◆参加費.500円
10/14 21:00 KOFシリーズ ランバト第2戦~KOF XI大会 ◆参加費:100円
10/15 17:00 アクエリアンエイジ大会 ◆参加費:500円
10/21 21:00 KOFシリーズ ランバト第3戦~KOF2002大会 ◆参加費:100円
10/22 20:00 頭文字D ver.4大会 ◆参加費.100円
10/28 21:00 KOFシリーズ ランバト第4戦~KOF MIA大会 ◆参加費.100円
10/29 17:00 鉄拳5DR大会 ◆参加費:100円
毎週日曜 21:00 はじめの一歩2 パンチングマシーン最強決定戦 ◆参加費:無料
毎週金曜 20:00 WCCF ベルベーゼッ杯 ◆参加費:100円

※大会に関する詳細は店舗まで、電話FAXによる大会受付は行っておりません。

愛知県

★PLAY-SEVEN
一宮市開明字流64-1 ☎0586-46-7228

10/6 18:00 ドラムマニアV4大会
10/13 21:00 MBAC Ver.B2大会
10/20 17:00 麻雀格闘倶楽部6大会
10/27 21:00 MBAC Ver.B2大会

※受付は当店カウンターにて大会開催5分前までに

京都府

★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西裏100番地 ☎0774-43-9030

10/7 14:00 ガンダムSEED DESTINY大会
10/8 14:00 MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B
10/14 14:00 アルカナハートFULL!大会
10/15 14:00 頭文字D ver.4大会
10/21 14:00 ガンダムSEED DESTINY大会
10/22 14:00 beatmaniaIIDX14 GOLD大会
10/28 14:00 アルカナハートFULL!大会
10/29 14:00 MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12番地 ☎075-595-1136

10/29 19:00 バーチャファイター５ 公式大会 ◆定員64名

※詳しくは店内POPをご覧下さい。

★下鴨ヒーロータウン
京都市左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367

10/6 22:00 ガンダム0083カードビルダー大会
10/8 15:00 ガンダムSEED DESTINY大会
10/13 25:00 鉄拳5DR大会
10/15 15:00 MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B
10/20 22:00 ガンダム0083カードビルダー大会
10/22 15:00 クイズマジックアカデミーⅣ大会
10/27 25:00 鉄拳5DR大会
10/29 15:00 MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地 ☎075-502-5675

10/8 17:00 MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B
10/15 17:00 GGXX ∧ CORE大会
10/22 17:00 MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B
10/29 17:00 鉄拳5DR大会

★京極ゲームセンター
京都市中京区新京極蛸薬師上ル西入ル ☎075-502-5675

10/14 17:00 ガンダムSEED DESTINY 第9回店舗大会 ◆定員:16チーム
10/21 19:00 バーチャファイター５ 店舗大会 ◆定員:32名
10/28 17:00 ガンダムSEED DESTINY 第10回店舗大会 ◆定員:16チーム

★ネオアミューズメントスペース a-cho
京都市中京区寺町通四条上ル東大文字302-303 A-Breakビル 2F ☎075-251-2323
http://www.a-cho.com/

10/6 14:00 鉄拳5DR 同キャラ3on3大会
10/7 12:00 鉄拳5DR「マタドール杯」5on5大会
10/11 19:00 GGXX ∧ CORE 第131回関西ランバト
10/13 17:00 SFⅢ3rd 第24回関西ランバト1on1
10/14 15:00 ZERO3 第75回関西ランバト1on1
10/20 12:00 QMA4 「賢竜杯」a-cho予選 ◆11:30受付締切厳守
10/20 17:00 キン肉マンマッスルグランプリ2 1人2on2大会
10/21 10:00 三国志大戦2大会
10/21 13:00 KOF全国大会「Duelling the KOF」a-cho店舗予選
10/25 19:00 GGXX ∧ CORE 第132回関西ランバト

大阪府

★アミューズメントパーク エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-23-7161

10/8 19:00 ガンダムSEED DESTINY大会
10/15 15:00 クイズマジックアカデミーⅣ大会 ◆変更になる場合もございます
10/15 20:00 バーチャファイター５ 公式大会 ◆変更になる場合もございます
10/22 24:00 野球盤大会～激闘エルロフト～
毎週土曜 25:00 WCCF大会

※詳しくは店内POPをご覧下さい。

★エンジョイパラダイス
東大阪市長栄寺7-3 ☎06-6788-3500

10/8 16:00 頭文字D Ver.4大会
10/15 18:00 バーチャファイター５ 公式大会 ◆参加費:100円 定員:32名
10/22 15:00 クイズマジックアカデミーⅣ 店内対戦大会
10/29 16:00 キン肉マン マッスルグランプリ2大会

★ゲームスペース ベガス
大阪市北区天神橋4-12-24 ☎06-6351-2889

10/7 19:00 ストⅢ3rd大会
10/14 19:00 鉄拳5DR大会

★ゲームプラザ OKAⅢ
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123

10/4 20:00 三国志大戦2大会
10/6 20:00 アクエリアンエイジ大会
10/8 18:00 GGXX ∧ CORE大会
10/11 20:00 ベースボールヒーローズ2 店内大会
10/15 18:00 MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B大会
10/18 20:00 三国志大戦2大会
10/20 20:00 アクエリアンエイジ大会
10/22 18:00 KOF MIA大会
10/25 20:00 ベースボールヒーローズ2店内大会
10/29 18:00 鉄拳5DR大会
毎週土曜 21:00 WCCF ウルフ杯
毎週日曜 15:00 ガンダムSEED DESTINY大会

★GAME PLAZAオレンジハウス
大阪市東淀川区小松1丁目9-10 マルヤマビル1F ☎06-6326-1218

10/20 16:00 GGXX ∧ CORE大会
10/27 16:00 ガンダムSEED DESTINY大会

★ゲームプラザVIP 茨木店
茨木市双葉町3-2 双葉ビル 1F ☎072-633-4818
http://www.asmo-am.co.jp/ibaraki_vip/

10/7 13:00 KOF2002ゲーム大会 Duelling the KOF -5th season-ルール
10/6 終日 月華2対戦会【2クレ】
10/14 15:00 カプエス2ゲーム大会
10/21 15:00 GGXX ∧ CORE大会
10/27 18:00 V.セイヴァーゲーム大会
10/27 終日 V.セイヴァー対戦会【2クレ】
10/28 15:00 MBACゲーム大会

★KO-HATSU（コーハツ）
大阪市北区天神橋2丁目2-21 コーハツビル 1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

10/7 16:00 第44回ザ・ランブルフィッシュ 2大会
10/14 16:00 第6回キン肉マン マッスルグランプリ2大会
10/21 16:00 第45回ザ・ランブルフィッシュ 2大会
10/27 19:00 SCN SCⅢAE ランバト
10/28 16:00 第7回キン肉マン マッスルグランプリ2大会

★チャレンジャー ABABA天神橋店
北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F ☎06-6357-6677
http://www.challenger.jp/

10/7 メルティブラッドアクトカデンツァ ver.B大会
10/14 ガンダムカードビルダー 0083大会
10/14 ガンダムカードビルダー0083大会 ◆定員16名
10/21 GGXX ∧ CORE大会
10/28 KOF MIA大会

※毎週日曜10時～16時 メルティブラッドver.B フリープレイイベント参加費お一人様¥500大会開始時間は17時です。エントリー受付は16時半までとさせていただきます。

★チャレンジャーガムガム店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433

毎週日曜 18:00 カウンターストライクNEO大会

★チャレンジャー関大前店
★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger.jp/

10/6 18:00 GGXX ∧ CORE大会
10/7 18:00 三国志大戦2大会
10/13 18:00 MBAC Ver.B大会
10/14 18:00 ガンダム SEED DESTINY大会
10/20 18:00 GGXX ∧ CORE大会

Event Pick Up !

ヴァンパイアシリーズの大規模イベント再び!!

2007年10月7日(日)からクラブセガ新宿西口店にて、『ヴァンパイアハンター』(1on1)と『ヴァンパイアセイヴァー』(3on3)の大会が開催されるぞ。ハンターは12時、セイヴァーは15時からの開催になっており、参加費はどちらも一人300円。当日受付も可能だ。大会当日までHPにてエントリーが可能なので詳しい大会概要を確認して参戦してみよう。

大会HPはこちら 「Darkstalkers Combination Cup」
http://www.vampire-dcc.com/

10/21	18:00	VF5 Ver.B 公式大会
10/27	18:00	キン肉マン マッスルグランプリ2大会
10/28	18:00	ガンダム SEED DESTINY大会

近畿

★ハイテクランド セガ アビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビルB1~2F ☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc_web/hls_avion.html/

10/14	14:30	バーチャロン5.66大会 定員32名、90秒2本先取のシングルトーナメント
10/28	14:30	第3回MBAC Ver.B大会 定員32名 シングルトーナメント

兵庫県

★セガ 三宮サンクス
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下 404~407 ☎078-271-0335
http://location sega jp/loc web/sannomiya_thanks html

10/6	19.00	バーチャロン オラトリオタングラム 5.66大会
10/7	15:00	侍魂 天下一剣客伝 ランキングバトル 【第五期 関西番付 第九幕】
10/21	15:00	侍魂 天下一剣客伝 ランキングバトル 【第五期 関西番付 第十幕】
10/21	18:00	キン肉マン マッスルグランプリ2 【王位争奪戦 4R】 ◆参加費:100円
10/28	16:00	メルティブラッドAC ver.B2 【ACT 9】 ◆参加費:100円
毎週土曜	15:00	GGXX ∧ CORE ランキングバトル【第6期 ACCENT CORE】 ◆参加費100円

※予定の大会につきましては、HPをご参照下さいませ。

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks html

10/7	終	バトルギア4 フリー走行イベント ◆200円/30分設定
10/8	15.00	ガンダム0083カードビルダー大会 ◆参加費:300円
10/14	19:00	MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B
10/15	15:00	頭文字D Ver.4大会
10/21	19:00	ガンダムSEED DESTINY大会
10/22	15:00	三国志大戦2大会 ◆参加費:300円
10/28	19:00	GGXX アクセントコア大会
10/29	15:00	クイズマジックアカデミーⅣ大会

★セガワールド 阪奈スポーツガーデン
奈良県生駒市辻町480-1 ☎0743-73-9379
http://location.sega.jp/loc_web/sw_hanna_sg.html

10/5	21:00	VF5公式大会 ◆三本先取、参加費100円、定員64人。

和歌山県

★ピタゴラスMQ
和歌山市加納319-1 ☎073-472-3566
http://pita-mq.com

10/6	19:00	MBAC ランバト
10/13	19:00	GGXX ∧ CORE ランバト
10/20	19:00	ガンダムSEED デスティニー 2on2
10/26	19:00	MBAC 2on2
10/27	19:00	GGXX ∧ CORE 2on2

中国・四国

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633

10/7	20:00	鉄拳5DR大会

10/8	20:00	クイズマジックアカデミーⅣ大会
10/14	20.30	バーチャファイター５ 公式大会
10/21	20:00	頭文字D ver.4大会
10/28	20.00	ガンダムSEED DESTINY大会

島根県

★セガワールド松江
島根県松江市嫁島町12-15 ☎0852-23-2231
http://location.sega.jp/loc_web/sw_matsue.html

10/6	19:00	MBAC 2on2大会
10/13	20:00	KOF98大会
10/14	19:00	三国志大戦2大会
10/20	19:00	GGXX ∧ CORE大会
10/23	20:00	VF5 公式大会
10/27	19:30	ガンダムカードビルダー大会
10/28	19:00	ガンダムSEED DESTINY大会

※全てトーナメントです。

広島県

★プロバックス JOYサンモール店
広島市中区紙屋町2-2-18 4F ☎082-241-8564

10/6	14:00	アルカナハートFULL!大会
10/7	15:00	GGXX ∧ CORE ランバト 1on1大会
10/8	15:00	キン肉マン マッスルグランプリ2大会
10/13	15:00	SFⅢ3rd大会
10/14	15:00	KOF MIA大会
10/20	15:00	ポップンミュージック15大会
10/21	15:00	GGXX ∧ CORE ランバト 3on3大会
10/27	15:00	マジックアカデミー４
10/28	15:00	MBAC 2on2大会 ◆同キャラ禁止

山口県

★ハイテクセガJR下関
下関市竹崎町 4-3-1 JR下関駅構内 ☎0832-23-2178
http://location.sega.jp/loc_web/hs_jr_shimonoseki.html

10/7	16:00	MBAC Ver.B2大会 ◆2本先取のトーナメント形式 参加費100円
10/21	16:00	GGXX ∧ CORE大会 ◆2本先取のトーナメント形式 参加費100円
10/14	18:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2大会 ◆2本先取のトーナメント形式 参加費100円
10/28	18:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2大会 ◆2本先取のトーナメント形式 参加費100円

愛媛県

★ハイテクセガ新居浜
愛媛県新居浜市徳常町6-8 ☎083-921-2760
http://location.sega.jp/loc_web/hs_niihama.html

10/6	17:30	GGXX ∧ CORE 店舗大会 ◆32名 シングルトーナメント3本先取 参加費¥100
10/7	17:30	MBAC Ver.B 店舗大会 ◆32名 シングルトーナメント3本先取 参加費¥100
10/8	17:30	三国志大戦2 店舗大会 ◆32名 シングルトーナメント(カード排出なし) 参加費¥100
10/13	20:00	バーチャファイター５ 公式大会 ◆64名 公式大会ルール
10/14	17:30	頭文字D AS Ver.4 店舗大会 ◆32名 シングルトーナメント 参加費¥100
10/20	17:30	アルカナハートFULL! 店舗大会 ◆32名 シングルトーナメント3本先取 参加費¥100
10/21	17:30	WCCF U-R5店舗大会 ◆32名 シングルR&T方式(カード排出なし)参加費¥100
10/27	17:30	MBAC Ver.B 店舗大会 ◆32名 2オン2トーナメント2本先取 参加費¥100
10/28	17:30	GGXX ∧ CORE 店舗大会 ◆32名 2オン2トーナメント2本先取 参加費¥100

香川県

★戦～ikusa～
高松市高松町字斉田2554-18 ☎087-843-2788

10/21	19:00	GGXX ∧ CORE大会 ◆キャラ変更不可・当日にカウンターにて受付
10/28	19:00	鉄拳5DR大会 ◆キャラ変更不可・当日にカウンターにて受付

九州・沖縄

福岡県

★アミューズメントスペース OPA
北九州市小倉北区片野4-7-7 ☎093-952-2304
http://location.sega.jp/loc_web/as_opa.html/

10/5	19:00	MBACVer.B シングル大会
10/6	19.00	GGXX ∧ CORE シングル大会
10/12	19:00	頭文字D4 店舗内シングル大会
10/13	19:00	GGXX ∧ CORE ランバトシングル大会
10/19	20:00	VF5公式大会(予定)
10/20	19:00	GGXX ∧ CORE ランバトシングル大会
10/26	19:00	GGXX SLASH ランダム2on2大会
10/27	19:00	GGXX ∧ CORE ランバトシングル大会

★アミューズメントスペースMAHODO (マホードー)
北九州市八幡西区折尾1丁目12-14 ☎093-695-0632
http://www1.bbiq.jp/maho-do/

10/6	18:00	KOF MAI 2on2大会
10/7	14:30	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会 ◆機体ランダム
10/13	19:00	SCⅢ AC大会
10/14	14:30	頭文字D4大会 ◆参加費 200円 ルール未定
10/20	19:30	SFⅢ 3rd大会
10/21	17:00	MBAC 2on2大会
10/27	18:00	GGXX ∧ CORE 3on3大会

※すべて参加費一人100円。詳細はHPにて必ずご確認ください。

★クラブセガ博多
福岡県福岡市博多区博多駅南6-7-33 ☎092-481 1645
http://locat on sega.jp/loc web/sw_hakata html

10/6	19:00	第1回MBAC 1on1大会 ◆参加費お1人さま100円
10/7	19:00	第3回キン肉マンマッスルグランプリ2大会 ◆参加費お1人さま100円
10/13	19:00	第2回KOF MIA 1on1大会 ◆参加費お1人さま100円
10/20	19:00	第3回GGXX ∧ CORE大会 ◆参加費お1人さま100円
10/21	14:00	第5回頭文字D4大会 ◆参加費お1人さま100円
10/23	19:00	VF5公式大会 ◆参加費お1人さま100円
10/27	21:00	第3回GSD 2on2大会 ◆参加費お1人さま100円
10/28	21:00	第2回KOF98&2002大会 ◆参加費お1人さま100円

長崎県

★セガ ワールド 大塔店
佐世保市大塔町18-15 ☎0956-34-6070
http://location.sega.jp/loc_web/sw_daito.html/

10/6	19.00	VF5大会
10/7	14:00	ガンダムSEED DESTINY大会
10/20	19:00	◇GGXX ∧ CORE大会
10/21	14:00	アヴァロンの鍵弐 魔導競技会

鹿児島県

★クラブ セガ 天文館
鹿児島市千日町15-7 2F ☎099-224-6851
http://location.sega.jp/loc_web/cs_tenmonkan.html

10/14	16:00	MBACVer.B 第9回ランバト 2本先取:シングルトーナメント戦
10/27	19:00	VF5 Ver.C 公式大会 3本先取・シングルトーナメント戦

イベント情報を掲載してみませんか?

当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか?
掲載をご希望される方は、
①開催タイトル ②主催者とその連絡先
③参加資格、参加方法 ④ルール
⑤開催日時 ⑥お問い合わせ先 ⑦イベント担当者氏名
の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお知らせください。

また、ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。
※情報申請の締切日は毎月異なります(大体5日ごろです)。
初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会係
TEL:03-3265-7156
FAX:03-3265-7340
Mail:location@arcadiamagazine.com

今月の猛者!

今回は、埼玉POPYで開催された「第14回SCNポイントランキングバトル」。1月頃には本会優勝者の教授の名が付けられた第2回教授選も開催されるぞ。教授に挑んでみたい人は参加してみてはどうだろう。

下になっているのが優勝者の教授、上に乗っているのが闘劇'07出場者の伏[illegible]翔太。

今月の強者たち

闘劇という大きなイベントがあったなか、全国各地のゲーセンでも闘劇に負けないぐらい盛り上がった大会が開催されていた。

●スガイコトニ(北海道)
◇スーパーマリオブラザーズAC、スコアアタック大会　8/18·8名
優勝 さぶまりん
2位:MOO@ひなたふゆき　3位:arika

●ゲームゾーン　タッチ(宮城県)
◇GGXX ∧ CORE大会　8/15·18名
優勝.日にやけていたい子。/たっか(アクセル)、たいちょー(バイケン)

●桜の牧アミューズパーク(茨城県)
◇VF5Ver.B公式大会8/11·40名
優勝:みとあきら(アキラ)
2位:ラー☆体調不良組(パイ)
◇鉄拳DR3on3大会8/18·21名
優勝:ビックリマソコ/ふクス(フェン)、すむぅず(ニーナ)、ぺぺ(フェン)
準優勝 優勝こうほ/某リオ氏、ぶらたそ、もこ♪
◇GGXX ∧ CORE大会8/26·15名
優勝·セタ(ファウスト)
2位:はせ　3位:アツシ

●プレビジョイカム石岡店(茨城県)
◇GGXX ∧ CORE 3on3大会　8/18·42名
優勝:俺が勝てないゲームはクソゲー/PON(ポチョムキン)、うみうし(アクセル)、我流(テスタメント)
2位:魔法少女リリカル幸也stnkers/フェイト·T·ハテオウン、高町　なのは、八神　はやて

●ルパン122(群馬県)
◇ハイパーストII 大会　8/4·19名
優勝:あべびん(Dガイル)
2位·ひつじ　3位:じんじゃ
◇KOF MIA大会　8/19·16名
優勝.司会(シャオロン、テリー、マリー)
2位:ゴキ　3位:レルム
◇GGXX ∧ CORE大会　8/5·11名
優勝 黒子(アンジ)
2位:夕霧　3位:ユジ

●クラブ セガ 所沢(埼玉県)
◇ガンダムSEED DESTINY 2on2大会　8/12·12名
優勝.テラクロト(プロヴィデンス)、オモラシム(ストライク·BR)
2位:マドンナちゃん、フランク　3位.ステラン、田所ン

●ゲームセンター リンリン(埼玉県)
◇GGXX ∧ CORE 大会　8/4·19名
優勝:すず(エディ)
2位:グラ　3位:ヤマダ
◇MBAC Ver.B2 大会　8/4·10名
優勝:カネゴン(Vシオン)
2位:グラ　3位:ヤマダ
◇GGXX ∧ CORE 大会　8/11·23名
優勝·KC(エディ)
2位:せいあん　3位 rumor
◇MBAC Ver.B2 大会　8/11·17名
優勝 まこう(メカヒスイ)
2位:Knit　3位.JMS
◇GGXX ∧ CORE 大会　8/18·20名
優勝 舞阪(アパ)
2位:KC　3位:グラ
◇GGXX ∧ CORE 大会　8/25·22名
優勝:グラ(バイケン)
2位:KC　3位.すず
◇MBAC Ver.B2 大会　8/25·10名
優勝:カネゴン(アルク)
2位:めたる　3位:こはく…かも、TT

●埼玉POPY(埼玉県)
◇第1回キン肉マンマッスルグランプリ2大会　8/4·10名
優勝·ノリタン(イリューヒン)
2位:男爵ディーノサバイブ(魔雲天)
◇第4回東アジアガンダム杯　8/5·6名
優勝 サトシ、COCO
2位:真、健
◇第45回プレ軍総杯　8/18·24名
優勝:ハマハー/ジュリパン/しょーちゃん
◇第14回SCNポイントランキングバトル　8/26·12名
優勝·教授(アイヴィー)
2位:おおさか(マキシ)

●HAP'1ゲームチッタ(埼玉)
◇第10回ヴァンパイアセイヴァー最強決定戦　8/11·11名
優勝:チャバ(バレッタ)、泉こなた(サスカッチ)
2位:コショー、西　3位:しょうばず

●G-link蘇我(千葉県)
◇三国志大戦2　神の領域　8/4·約100名
優勝.仁義なき青井(トーナメント戦)
2位 劉邦
◇三国志大戦2　神の領域　8/25·約70名
優勝·江東の虎(トーナメント戦)
2位:孫呉空

●アミューズメントスペースUFO 八王子(東京都)
◇MBAC Ver.B2 シングル大会　8/4·16名
優勝.超フィオナ(コハク)
2位:ヨ2　3位:セキレイ
◇第6回ストIII3rd 2on2大会　8/5·10名
優勝:メタ(ケン)、FIRST BLUSH(ケン)
2位:ボラノベジータ　3位 大吾ノタロダ
◇MBAC Ver.B2 2on2大会　8/10·44名
優勝:こつぶ(シエル)、knit(ワルフ)
2位:アミ子、メカ?
◇第8回アルカナハート FULL 大会　8/11·11名
優勝·ワラ(リーゼ)
2位:LHT　3位:キシキ
◇MBAC Ver.B2 2on2大会　8/18·16名
優勝:ちょーフィオナ(コハク)、ちょーていんていん(メカヒスイ)
2位:グレイ、夜　3位:雪みかん、リン
◇第24回GGXX ∧ CORE 大会　8/26·20名
優勝:じんぷう(ファウスト)
2位:ぞんた　3位:トオル

●大久保アルファステーション(東京都)
◇ガンダムSEED DESTINY 4on4 大会　8/5·25名
優勝·悪·即·斬/ごりさぶ(カオス)、ヤマピー(ソードストライク)、カイヤ(フリーダム)、てつや(デュエル)
2位·ZEST/キュー、オカ　3位:(ユイ様)/フォビ、バスター、ぶろヴぃ、すとばZ
◇アルカナハートFULL! 大会　8/12·27名
優勝:ぱしー(フィオナ)
2位:ルイズ　3位:パチェ溺愛

◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト2on2　8/17·24名
優勝:Sexual明鏡止水/侍勢を潰しに来ました(炎邪)、ミヤモト(閑丸)
2位:あるかん@鹿児島/Dα、さば　3位:ハートフル2D連斬アクション勢/このは、リリカ
◇餓狼MOW ランキングバトル　8/18·21名
優勝:コバ(ケビン、グラント)
2位:ユーキ·ウッチー　3位:いちろー·なつみ
◇MBAC Ver.B2 大会　8/19·10名
優勝·タムラ(シエル)
2位:ベーオウルフ　3位·MARU みちのく
◇マーヴルvs.カプコン2 大会　8/26·17名
優勝.たかゆき(ストーム、マグニート、サイクロプス)
2位:こへ　3位:エリク
◇餓狼伝説SPECIAL 大会　8/26·14名
優勝:与作(キム)
2位:GARO坊　3位:NOK-いちびり
◇KOF95 大会　8/26·12名
優勝:ビート北野(アンディ、ハイデルン、ルガール)
2位:A　3位:Q
GGXX ∧ CORE 大会　8/26·19名
優勝:NOB(SO)
2位·ミツルギ　3位.さとぅ～

●Boo-BossBoss 吉祥寺店(東京都)
◇QMA4 大会　8/26·16名
優勝:きむわいばー
2位:ゆのっちぃ　3位:TNOK

●プレイシティキャロット伊勢佐木町店(神奈川)
◇KOF2002大会　7/8·24名
優勝 ●●●●(テリー、キム、舞)
2位·XXX　3位:◆◆◆◆
◇ガンダムSEED DESTINY大会　8/11·14名
優勝·08'ブキミ小隊
2位:ヘビ　3位:シンのめかはどっち

●セガワールド 阪奈スポーツガーデン(奈良)
◇VF5公式大会　8/11·52名
優勝者 毒 雷 飛/(レイフェイ)
2位:ヘルシー宮川

●ゲームセンターテクノポリス(新潟県)
◇第14回ガンダムSEED－D ランダムチーム2on2大会　8/12·26名
優勝·絆がたりないパアイン、今井F2
2位:あれ/エド、ぶるる
◇第2回MBAC ポイントランキングバトル　8/19·13名
優勝 ABD
2位:T,I
◇第3回キン肉マン　マッスルグランプリ2大会　8/20·12名
優勝·筋肉
2位:ザ·侍
◇第9回VF5　公式大会inテクポリ　8/26·32名
優勝:かまあげ
2位:おかみ

●アミューズランド ガディス(富山県)
◇MBAC Ver.B2 大会　8/15·32名
優勝:ヨマ(志貴)
2位:くぐ(アルク)
◇MBAC Ver.B2 3on3 大会　8/15·32名
優勝:ヨーグルト(ry)/ダスト(アルク)、真琴(ワラキア)、シモン(志貴)
2位:どんだけぇ～/ヨマ(志貴)、くぐ(アルク)、リュック(ネロ)
◇GGXX ∧ CORE大会　8/25·16名
優勝·ギンガイエロー(アクセル)
2位:ギンガレッド(テスタメント)
◇GGXX ∧ CORE ランダム3on3 大会　8/25·16名
優勝·岡田ブラック:ギンガブラック(ジャム)/サラシヤ(アバ)/岡田(メイ)
2位:下手こいた○|￣L:ユウシン(スレイヤー)/ギンガレッド(テスタメント)/めい(メイ)

●アーバンスクウェア·大須店(愛知県)
◇アヴァロンの鍵　弐　魔導競技会　第二回　東海合同大会　8/25·52名
優勝:チョッパー
2位:オリカ　3位:ザッハ·トルテ

●スターダスト(京都府)
ガンダムSEED 2on2大会　8/11·11名
優勝者.アイウエオ/ア(フリーダム)·ネオ(ストバス)
2位.海馬コーポレーション/社長·I★SO★NO
2位:Supra　3位·ハルウララ

●ネオアミューズメントスペース a-cho(京都府)
◇カプエス2 2on2大会　8/5·30名
優勝:紐育華撃団関西支部/チャリ·SAW
2位·削っちゃらめぇ、弟子狐·ライ　3位:ガン攻め/さっちゃんさん·クロス
◇GGXX ∧ CORE第127回関西ランバト　8/9·80名
優勝:ギブソン(エディ)
2位.N男　3位:でふれ
◇ZERO3第75回関西ランバト3on3　8/19·24名
優勝:ミドルボーイ@K@F/マジカル、ナイキ、マサ
2位:もうやめて!ゴウキの体力はとっくに0よ!/待ちナッシュ、クラッシャー、カントナ　3位:日帰り/SHINYA·髭·サノサ
◇GGXX ∧ CORE第128回関西ランバト　8/19·24名
優勝·かず(ジャム)
2位:R.F　3位:Tama

●ゲームプラザVIP茨木店(大阪府)
◇MBAC大会　8/5·15名
優勝·白龍(レン)
2位:赤鬼　3位:ニート
◇カプエス2大会　8/12·13名
優勝·弟子狐(ロック·京·響·Kグルーヴ)
2位:2代目モト　3位:ダリ
◇GGXX　SLASH大会　8/19·5名
優勝.白河直人(エディ)
2位:ルナ　3位:イータ
◇ヴァンパイアセイヴァー大会　8/25·8名
優勝:だら(デミトリ)
2位·bow　3位:オボロ

●ハイテクランドセガアビオン(大阪府)
◇キン肉マンマッスルグランプリ2大会　第1回アビオン超人オリンピック　8/6·13名
優勝者:KDDI(ジェイド)
2位:せも(万太郎)
◇KOF MIA 大会　8/26·15名
優勝者:サウスタウン·ヒーロー(溝口、アッシュ、ビリー)
2位:Nasaの五等

●KO-HATSU(コーハツ)(大阪府)
◇第38回ザ·ランブルフィッシュ2大会　7/15· 7名
優勝 SIG(カヤ)
2位:サワムラ
◇第1回キン肉マン　マッスルグランプリ2大会　7/22·13名
優勝:イリオモテヤマネコ(万太郎)
2位:KKD
◇第39回ザ·ランブルフィッシュ2大会　7/29·8名
優勝:Z·X(シェリル)
2位:J
◇第40回ザ·ランブルフィッシュ2　大会 8/5·5名
優勝:J(ヒカリ)
2位:パパン
◇第2回キン肉マン　マッスルグランプリ2大会　8/12·11名
優勝.イリオモテヤマネコ(スニゲーター)
2位·星のカーメン
◇ソウルキャリバーIIIAE SCN ランバト　8/25·5名
優勝.さるすべ(ユンスン)
2位·西井
◇第3回キン肉マン　マッスルグランプリ2大会　8/26·11名
優勝:イリオモテヤマネコ(サンシャイン)
2位:C-TYPE
◇第41回ザ·ランブルフィッシュ2大会　9/2·11名
優勝:陸(バズウ)
2位:J

●チャレンジャー ABABA天神橋店(大阪府)
◇GGXX ∧ CORE 大会　8/26
優勝:ANG(闇慈)
2位 まなてぃ

●チャレンジャーガムガム店(大阪府)
◇カウンターストライクNEO3on3大会　8/5
優勝·貪欲/かぶネコ、大日本人、トモヤ
◇カウンターストライクNEO3on3大会　8/12
優勝.Xコリア/エビス丸、カンカン、将校
◇カウンターストライクNEO3on3大会　8/19
黒澤/ブラックセイバー、クラークスティル、カンカン軍団
◇カウンターストライクNEO3on3大会　8/26
台湾ラーメン/hitman、ブラックセイバー、クラークスティル

●チャレンジャー関大前店(大阪府)
◇三国志大戦2大会　8/5·12名
優勝:パオーン
2位 俺のレオ
◇VF5公式大会　8/19·20名
優勝:かちかち小僧(カゲ)
2位·チエノワマン

●セガ 三宮サンクス(兵庫)
◇GGXX ∧ CORE ランバト[∧ 29] 8/4·16名
優勝. パクマン(聖騎士団ソル)
2位:ハル　3位:ソーヘイ
◇GGXX ∧ CORE ランバト[∧ 30] 8/11·10名
優勝: ルナ(メイ)
2位:ソーヘイ　3位:ナギ
◇GGXX ∧ CORE ランバト[∧ 31] 8/18·15名
優勝: 9B(スレイヤー)
2位:ろっか　3位:イズ
◇GGXX ∧ CORE ランバト[∧ 32] 8/25·19名
優勝: おみと(ジョニー)
2位:ろっか　3位:タケシ
◇侍魂 天下一剣各伝 関西番付【第五幕】　8/5·10名
優勝. 五月雨(徳川 慶寅)
2位:ツバキ　3位:久
◇侍魂 天下一剣各伝 関西番付【第六幕】　8/19·12名
優勝· 伊吹シン(シャルロット)
2位:コウ　3位:タム＝リン
◇MBAC ver.B2 大会【ACT 7】　8/26·28名
優勝: うつぼい(メカヒスイ)
2位:にかい　3位:テンシンハン
◇バーチャロン オラトリオタングラム 5.66大会　8/11·15名
優勝: チャバネ(フェイ イェン)
2位 うるく　3位:カナリア
◇バーチャファイター 5　公式☆大会【FIGHT 9】　8/12·17名
優勝: KY代表(カゲ)
2位.ぽん　3位:ソサ☆マン　同3位:abё☆まくわいるど
◇キン肉マン　マッスルグランプリ2　【王位争奪戦　2R】　8/19·10名
優勝· キンニクスグル住宅社長(ゼブラ)
2位 いそかち　3位:高町ろこ
◇バーチャストライカー 4 ver.2006大会　8/19·18名
優勝.　天狗様
2位 将軍様　3位:おでこ★マルウィ

●セガワールド 阪奈スポーツガーデン(奈良)
優勝者·毒 雷 飛/(レイフェイ)
2位.ヘルシー宮川

●ピタゴラスMQ(和歌山県)
◇メルティブラッドランバト　8/4·19名
優勝.さざんがきゅ?子(猫カオス)
2位:まもの
◇GGXX／ランバト　8/11·22名
優勝:ジュン(アクセル)
2位.しっき?
◇ガンダムSEED DESTINY2on22　8/18·28名
優勝:KAS　ア兵(Sザク)/ツクモ(カオス)
2位 PB(パ?フェクト·パパ)教
◇三国志大戦2大会　8/19·10名
優勝·小宇宙馬超
2位:♪
◇MBAC2on2大会　8/24·30名
優勝 体力ありすぎてごめんなさい　ターンA(ネロ)/オカジー(あきは)
2位:時間にルーズすぎてサーセン
◇GGCXX ∧CORE2on2大会　8/25·33名
優勝.けだこのマリネ　玉葱(メイ)/けだこ(メイ)
2位:ヌルポゲーマー+ZRX
◇RIC主催QMA2on2大会　8/26·22名
優勝.かとりーぬハトカクテキ　(かとり?ぬ／ハトカクテキ)
2位.KOH2空気読め

●セガワールド松江(島根県)
◇MBAC 2on2 大会　8/11·23名
優勝:ボウズにおまかせ!チーム
2位 もってけ!黒ニーソックス
◇三国志大戦2デッキランダム大会　8/17·21名
優勝·白凰
2位:金村ゆきひろ
◇VF5公式大会　8/23·17名
優勝:AS(ラウ)
2位:いけないたん(ウルフ)
◇GGCXX ∧CORE ランダム 2on2大会　8/24·14名
優勝:汚肉、キガクルットルチーム
2位.黒ヒゲ、かげ山チーム
◇ガンダムカードビルダー大会　8/25·19名
優勝:ケニー·カヤモト
2位·KIRA
◇ガンダムSEED DESTINY 大会　8/26·14名
優勝·ケイくんLV35チーム
2位:むぎさんチーム

●プロバックス JOYサンモール店(広島県)
◇旋光の輪舞SP　ランダム2on2 大会　8/4·16名
優勝·JINDINZIP(樱子A)&蓮根喫茶(カレルA)
2位:オフィスCHK&ザシキA　3位:しきMk二(はおり)&超魔神グライシンガー
◇GGXX ∧CORE　ランバト1on1 大会　8/5·17名
優勝:静(アバ)
2位·ライン長　3位:リリカル☆ぶれぶれ☆キルゼムオール♪
◇ガンダムSEEDDESTINYランダム2on2 大会　8/12·4名
優勝.えっ、いいの?＾＾/くー&ホルモン
2位:ずっとおれのターン/この蟲野郎&おまえのライフは0だ
◇KOF MIA 大会　8/18·7名
優勝 L3発症中Key(ミニョン·ラルフ·クーラ)
2位:EDION　3位トシフ
◇GGXX ∧CORE　ランバト3on3 大会　8/19·46名
優勝 画面見たら目が悪くなりまうよ＾＾/*Φ ω Φ)(アバ)&ハウ(アバ)&静(アバ)
2位 高木不動産/タクアン和尚&ボブ&·のぼる　3位:しゃっしゃーん/ばよ&田中K－&めろん
◇SFIII 3rd　大会　8/25·6名
優勝 ワタR(ヤン)
2位 モリサワ　3位.おろ
◇MBAC　3on3 大会　8/26·不明
優勝:nnocent starter/バカクヴァレ(秋葉)&ゆとり(レン)&なるかみっ!(Vシオン)
2位.脱·4位/リオール&もこもこ&ひろす　3位:おれがメルブラをおわらせる!!/スカ様&SS&ハバネロ

●ハイセクセガJR下関(山口県)
◇GGXX ∧ CORE 2on2大会　8/19·12名
優勝 黄昏の賢者きもにく(アバ)、RON(スレイヤー)
2位·あらまき、くろ　3位:フィッチェ、かんろ
◇ガンダムSEED DESTINY 2on2大会　8/12·16名
優勝·パニポニ(フォビ)、COD(イージス)
2位:オウカ、トウカ　3位:ウミザル、ジャリ

●戦～ikusa～(香川県)
◇キン肉マン　マッスルグランプリ2大会　8/5·11名
優勝 NISMO(キン肉マン)
2位:キャプテンブラック　3位·オレ
◇KOF　MIA大会　8/12·7名
優勝:デリリウム(レオナ·ロック·ジヴァートマ)
2位·ムニ　3位:うましか
◇SFIII 3rd 大会　8/19·10名
優勝·うら巻き雲(イブキ)
2位:まつ　3位:ぽこ
◇VF5　公式大会　8/26·24名
優勝·0★岸神様★0(アキラ)
2位:ドラ爆　3位:えす、おしゃれもん

●アミューズメントスペース OPA(福岡県)
◇GGXX ∧ CORE ランバトシングル大会　8/3·24名
優勝:ゆくえ(アクセル)
2位:かんろ位:ファントム
◇ガンダムSEED DESTINY 完全ランダム2on2 大会　8/10·12名
優勝·レンジャー、G
2位:トッド、COD
◇GGXX ∧ CORE ランバトシングル大会　8/11·23名
優勝:shot-put(ファウスト)
2位.ゆくえ　3位:ファントム
◇GGXX ∧ CORE ランバトシングル大会　8/17·24名
優勝.きもにく(アバ)
2位:シザー　3位·ゆくえ
◇VF5公式大会　8/24·31名
優勝.☆桜八分咲☆(ラウ)
2位:神虎"　3位:ビッグポルノ、愚か者
◇GGXX ∧ CORE ランバトシングル大会　8/25·18名
優勝·かんろ(ソル)
2位:きもにく　3位.ガブリエル
◇GGXX ∧ CORE ランダム2on2 お楽しみ会　8/31·14名
優勝:黒(ザッパ)、アイズ(エディー)
2位:弟スベ、きのこ

●アミューズメントスペースMAHODO(福岡県)
◇MBAC Ver.B2 2on2 大会　8/4·16名
優勝:今日は自重してみますね　＾＾j/安部和嵩(レン)、もぉん(アルク)
2位 打倒あぽ～ん/Heavenly、うえのくん　3位:なし
◇ガンダムSEED DESTINY 機体ランダム 大会　8/5·18名
優勝.はや○はガチ
2位:かてるのか?　3位:勝ってみせる
◇KOF98 デュエル予選会　8/11·18名
優勝 混合チーム/OZ、さぎ、海ぽーず
2位:俺とお前と水作博美/いけきょ、マキシ、フクチン　3位:なし
◇KOF2002 デュエル予選会　8/11·18名
優勝.俺とお前と伊藤さおり/いけきょ、ユウ、マキシ
2位:15日に期待/さぎのみや、OZ、マレーネ　3位:なし
◇SCIII 大会　8/18·13名
優勝:キロミリ(ソフィーティア)
2位·SYO　3位.なし
◇頭文字D4 大会　8/19·23名
優勝:オブ(カプチーノ)
2位 AZようすけ　3位:MBP@けい

●クラブセガ博多(福岡県)
第1回キン肉マンマッスルグランプリ2大会　8/4·8名
優勝.いろは(アシュラマン)
2位:ベトナム
●第1回GGXX ∧ CORE大会　8/25·8名
優勝.ナスカ(紗夢)
2位·もえお

●クラブ セガ 天文館(鹿児島県)
◇メルブラVer.B　第7戦ランバト　8/26·29名
優勝 八雲(翡翠)
2位:ヒイロ　3位:ひまじん

使って遊べる!! アルカディアクーポン

今月もまた新たな二つの店舗が加盟店に加わり、ついに一覧もいっぱいになったアルカディアクーポン。いままで加盟店まで遠征だった人も身近で使えるようになっているのではないだろうか。

アルカディアクーポンニュース

今月の新店舗 セガ アリーナ(福井県)、セガワールド富山(富山県)

加盟店募集中! クーポン加盟店を募集しております。
ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を! 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送: 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX: 03-3265-7340 ■E-Mail: location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポンって何?

下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、右ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。
そのほかの注意事項に関しては、右ページクーポン下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

マンガ:今井神

●アルカディアクーポン加盟店一覧

都道府県	店舗名	住所	電話
北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
北海道	クラブ セガ 札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテク セガ 盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
岩手県	パロ盛岡店	盛岡市上堂4-13-14	☎019-643-2872
宮城県	ハイテク セガ 仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビル B1	☎022-267-1834
宮城県	ネオジオボウル 仙台名取店(フウキグループ)	名取市飯野坂字土城堀143	☎022-383-1811
秋田県	ハイテク セガ 秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	スーパービンゴ郡山店	郡山市愛宕町4-2	☎024-935-2388
茨城県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
茨城県	プレビジョイカム常陸大宮店	那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
栃木県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
群馬県	THE 3RD PLANET高崎店	高崎市下和田町5-3-8 メディアメガ高崎内	☎027-310-6611
群馬県	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
群馬県	セガ ワールド 渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
埼玉県	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
埼玉県	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	☎048-269-8119
埼玉県	Zippy南越谷店	越谷市南越谷1-11-4	☎048-961-4967
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル 1F	☎047-493-7537
千葉県	アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
千葉県	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビル B1	☎0471-44-5597
千葉県	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
千葉県	ハイテク セガ 柏	柏市柏1-1-11 丸井ビル B1	☎0471-63-9844
千葉県	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル 1F〜2F	☎047-395-1119
千葉県	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800
千葉県	アミューズメントスポットわくわく	市川市市川3-29-7 KSビル 1F	☎047-324-8228
千葉県	ゲームセンタークラウン	佐倉市王子台1-21-14 羽鳥ビル2F	☎043-462-1203
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
東京都	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
東京都	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山 B1〜1F	☎042-389-3461
東京都	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
東京都	クラブ セガ 秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
東京都	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
東京都	アドアーズ サンシャイン店(※1)	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン 1F〜3F	☎03-3971-9601
東京都	アドアーズ 渋谷店(※1)	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F〜4F	☎03-3496-5856
東京都	アドアーズ ミラノ店(※1)	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO 1F〜3F	☎03-3200-0884
東京都	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
東京都	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル 2F	☎042-529-7837
東京都	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
東京都	ハイテクランド セガ 渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
東京都	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルポンテビル 2F	☎03-3405-4379
東京都	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビル B1	☎042-710-0508
東京都	プレイランド ビッグチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
東京都	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
東京都	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
東京都	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
東京都	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉 5F	☎03-5933-2041
東京都	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ 2F	☎03-5933-0880
東京都	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル 1F	☎042-553-7578
東京都	ゲームセンター リノ	中央区銀座4-8-2 三福ビル B1	☎03-3561-1261
東京都	キャッツアイ町田店	町田市原町田4-4-7	☎042-710-8800
東京都	よしもとゲームアミュージアム昭島店	昭島市田中町573-1-2	☎042-542-0660
東京都	BOO-BOSS BOSS吉祥寺店	武蔵野市吉祥寺本町1-24-5 吉祥寺ライトビルB1〜1F	☎0422-23-3211
東京都	ムー大陸 立川店	立川市幸町1-35-7	☎042-538-7295
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
神奈川県	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
神奈川県	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
神奈川県	ハイテクランド セガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
神奈川県	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ 1F	☎044-900-8701
神奈川県	ゲームオーロ 相模原店	相模原市相模原2-3-13 マリオン相模原ビル B1〜1F	☎042-769-9474
新潟県	ハロータイトー新発田店	新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド 掛尾	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
NEW!	セガ ワールド富山	富山市下熊野字柳原割222-1	☎076-428-0048
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロ−38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
福井県	ジョイランド江守店	福井市江守中2丁目1508	☎0776-33-1900
NEW!	セガ アリーナ	福井市丸山1-410	☎0776-52-0806
山梨県	アベニュー甲宝店	甲府市中央1-3-7	☎055-225-2511
山梨県	ゲームパニック甲府	甲府市国母5-20-24	☎055-231-0829
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
長野県	セガ ワールド 豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
岐阜県	岐阜ギーゴ	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
岐阜県	セガ ワールド 高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
岐阜県	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
静岡県	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
静岡県	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
静岡県	セガ ワールド 静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル 1F	☎054-252-3591
静岡県	セガ ワールド 藤枝駅南	藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
静岡県	ハイテクランド 宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
静岡県	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町 1956	☎053-442-7235
静岡県	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
静岡県	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
静岡県	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228

※1 **アドアーズは**メダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。
※2 **トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3 **セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店Find Out! Vol.54

福井県 セガ アリーナ

店舗情報

住　所：福井市丸山1-410
電話番号：0776-52-0806
営業時間：10:00～24:00
（土日祝日は9:00～24:00）

対応ゲーム

ビデオ　メダル　プライズ

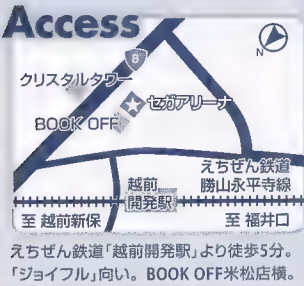
※ビデオ、プライズは1プレイ。メダルは10枚。カードゲーム、VFは対応外です。

スタッフより

ようこそ、セガへ。『VF5』毎日対戦盛り上がっています。レトロゲームもあるよ！

Access

クリスタルタワー
セガアリーナ
BOOK OFF
えちぜん鉄道 勝山永平寺線
越前 開発駅
至 越前新保
至 福井口

えちぜん鉄道「越前開発駅」より徒歩5分。「ジョイフル」向い。BOOK OFF米松店横。

富山県 セガ ワールド富山

店舗情報

住　所：富山市下熊野字柳原割222-1
電話番号：076-428-0048
営業時間：10:00～翌1:00
（土日祝日は9:00～24:00）

対応ゲーム

ビデオ

※ビデオゲームとガンシューティングゲームが対象機となります。

スタッフより

毎週土、日、祝日は朝9時よりオープン！人気機種をいざ早くお楽しみ頂けます。

Access

富山空港
セガワールド富山
ギガモンスター
北陸自動車道
高速富山IC
41
至 大沢野

北陸自動車道富山インターを下りて国道41号を高山方面へ車で3分。目印はパチンコギガモンスター。

コピーすると使用できなくなります

アルカディアクーポン

アルカディア→ゲームセンター

19-10.29
9月30日から まで

クーポン使用上の注意

- ●切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- ●「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- ●何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- ●同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- ●お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- ●下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- ●クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

都道府県	店名	住所	電話
愛知県	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
愛知県	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
愛知県	クラブ セガ 名古屋伏見	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
愛知県	セガ ワールド 一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
愛知県	セガ ワールド 岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
愛知県	クラブ セガ 金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
愛知県	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
愛知県	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋 B1	☎0532-55-6088
愛知県	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
愛知県	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
愛知県	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
愛知県	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306-2	☎0567-22-2522
愛知県	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
愛知県	ゲームプラザタイガー 一宮店	一宮市富士3-1-33	☎0586-24-2472
愛知県	ダウンタウン	豊橋市岩屋町岩屋下51-4	☎0532-64-2939
三重県	セガ ワールド 生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガ アリーナ 浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F～3F	☎077-523-7015
滋賀県	セガ ワールド 甲西	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
滋賀県	アミューズメント ジャングルクラブ堅田店(フウキグループ)	大津市今堅田2-39-22	☎077-573-7717
京都府	ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
京都府	西院コットンクラブ(フウキグループ)	京都市右京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
京都府	下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
京都府	スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル 1F	☎075-502-5765
京都府	セガ ワールド 六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
大阪府	アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
大阪府	ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
大阪府	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
大阪府	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
大阪府	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
大阪府	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
大阪府	ハイテクランド セガ アビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F～2F	☎06-6645-7692
大阪府	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
大阪府	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6 17	☎06-6633-8030
大阪府	GAME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
大阪府	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区小松1-9-10 マルヤマビル1F	☎06-6326-1218
大阪府	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
大阪府	ビデオシティ リノ	大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビル B1	☎06-6345-6185
大阪府	KO-HATSU(コーハツ)	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F	☎06-6352-3007
大阪府	ゲームセンター 葡萄屋 山本店	八尾市山本町南1-3-22	☎0729-99-4337
大阪府	ゲームディーノ 枚方店	枚方市岡東町12-3-205	☎072-846-3303
大阪府	ゲームプラザ21	大阪市生野区舎利寺2-16-12	☎06-6741-7500
大阪府	アミューズメントJAM新世界店	大阪市浪速区恵美須東2丁目4-2	☎06-4396-5270
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴/緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
兵庫県	タロフォフォ	西宮市田中町5-21 TSビル 1F	☎0798-32-0099
兵庫県	リブロス元町	神戸市中央区元町高架通1-120	☎078-332-2464
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
奈良県	キャノンショット(フウキグループ)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3208
奈良県	アミューズメントデプト	奈良市角振新屋町1-1	☎0742-26-7789
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	倉吉市見日町633	☎0858-23-5255
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
島根県	今出屋鉄拳塾	松江市美保関町七類1520	☎0852-72-2550
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
岡山県	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2 4-27 スペイン広場 2F	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
広島県	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
広島県	プリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン 1F	☎082-222-8072
広島県	アミューズメント ビートル2	三次市南畑敷603-3	☎0824-62-5504
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド 佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
徳島県	ゲームセンターりんりん	徳島市紺屋町21-4	☎088-624-4343
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3 2-2 横井ビル 1F	☎087-868-6007
香川県	セガ ワールド 高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
香川県	マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
香川県	戦(いくさ)	高松市高松町字斉田2554-18	☎087-843-2788
愛媛県	GAME ショコラ	松山市柳井町1-13-12	☎090-4339-1593
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
福岡県	アカトンボ西新店(※2)	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
福岡県	スーパーアカトンボ香椎店(※2)	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
福岡県	トンボ大橋駅前店(※2)	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
福岡県	ハイテク セガ 七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
福岡県	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3-6-35 サザンクロスビル 5F	☎092-737-5500
福岡県	天神ギーゴ	福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1F～3F	☎ 092-724-5971
長崎県	セガ ワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
長崎県	セガワールド大塔	佐世保市大塔町18-15	☎0956-34-6070
長崎県	ハイテク セガ 浜の町	長崎市浜町2 26	☎095-827-7173
熊本県	セガ マービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
大分県	セガ ワールド 中津(※3)	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
大分県	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
大分県	アミューズメントアーク中津	中津市東本町4-3	☎0979-23-6179
大分県	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーボジャンバル 1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589
鹿児島県	スーパーゲーム チャレンジ	鹿児島市中央町22-4	☎099-257-0214
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5-1-1	☎098-875-8588
沖縄県	アミュージアム ネーブルカデナ店	嘉手納町兼久 372	☎098-956-3409

※1　**アドアーズは**メダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します（お求めの前にクーポンをご提示ください）。
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

ハイスコア全国集計

2007年8月19日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。
集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

GET the Top Score!

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
雷電IV	ライトソロ	32,707,170	AXIOM-H.Y(奈)	チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪）
	ライトダブル	38,976,450	服部	ゲーム BOX.Q2（愛知）
	オリジナルソロ	71,028,710	毎週末はデ●トなんでノシ@CYS-SAK	ゲームファンタジオ敦賀店（福井）
	オリジナルダブル	74,692,620	服部	ゲーム BOX.Q2（愛知）
クイズ&バラエティ すくすく犬福2〜もっとすくすく〜		19,300	くそっ！デモで見た問題が出ねえ！ さきお	個人申請セイタイトー高知（高知）
むちむちポーク	むちむちイエロー 1周END	192,185,380	うどん某F.K@ボムが酷い	サブカルチュア（福岡）
	むちむちピンク1周END	221,503,900	グッディの皆様お世話様でした T.B(船)(井)	デイトナIII（埼玉）
	むちむちブルー 1周END	243,032,800	LIS@もう限界近い	ゲームファクトリーマグマ 川越店（埼玉）
ポップンミュージック 15 ADVENTURE	ランダム	397,116	これが全一ならEROさんと結婚 DBH	モンキーハウス本館（福岡）
バーチャファイター 5 VERSION C	タイム	1'30"00	3Dは初心者ですから	GAME'S MILK（京都）
アルカナハート FULL ！	このは	2,509,550	G.M.Cやちょ	大久保アルファステーション（東京）
	フィオナ・メイフィールド	2,032,400	プチてんし 恥知らずの魔法反射が居た！	SPOLA九品寺（熊本）
アルカナハート	大道寺 きら	2,140,250	ERO@きら様への愛の力です〜	グッデイ21（東京）
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.B2		10,112,600	ようやく大台 えび店長	Game in えびせん（東京）
旋光の輪舞 SP	三条 櫻子	51,650,060	EGR	GAME 41（北海道）
トリガーハート・エグゼリカ	エグゼリカ	750,745,886	残♡×1B×0でした PELA	ゲームインナハII（沖縄）
	クルエルティア	741,052,512	いい加減被弾率下げたい PELA	
ピンクスゥイーツ〜鋳薔薇それから〜	HARDER MODE	18,513,380	AFO	ワンダータワー京都店（京都）
虫姫さまふたり Ver1.5	マニアック・パルム	973,020,065	KTL-NAL	Game in えびせん（東京）
バーチャファイター 5 VERSION B	タイム	1'32"06	KFI-格ゲー見習い	GAME'S MILK（京都）
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	シエル	10,982,200	今まで何やってたの？ えび店長	Game in えびせん（東京）
	ネロ・カオス	4,796,000	泉こなた	
	メカヒスイ	4,059,200	柊かがみ	
	ワラキアの夜	4,404,900	次回終了予定 えび店長	
	遠野秋葉	5,414,200	宇宙宮	
	七夜志貴	6,109,200	高良みゆき	
	赤主秋葉	6,424,500	うつのみや	
	猫アルク	4,798,300	柊つかさ	
ボーダーダウン	6C	379,666,120	YOH	グッデイ21（東京）
テトリス・ザ・グランドマスター3	WORLD-EASY	1,446	BOS.U	グッデイ21（東京）
ZOOO	1人でガンバル	1,409,500	otoyan	個人申請Hey（東京）
メタルスラッグ6	フィオ	33,273,870	天然パーマがうまく描けないMRXです。	ミラクル静岡（静岡）
	ラルフ	29,579,690	きっくす	個人申請サーティーエイト（静岡）
	マルコ	36,803,880	メガネと巨乳がうまく描けないMRXです。	ミラクル静岡（静岡）
	ターマ	38,415,810	おさむ	
あずまんが大王 パズルボブル	CPU対戦	53,049,180	UMC(ふなっこのおまめさん)	個人申請東京レジャーランド秋葉原店（東京）
戦国ブレード	アイン	2,392,300	J.G.K-ALL[illegible]	個人申請GAME IN COO（兵庫）
	ハガネ	2,379,100		
バトルガレッガ	フライングバロン	15,191,050	㊗結婚P4U byT-OMN68	個人申請ゲームオスロー立川第2店（東京）
セクシーパロディウス	マンボ	6,937,300	これまつ	個人申請POWER STICK（神奈川）
ライデンファイターズ2	チェイサー 2000	118,522,040	SOF-WTN	デイトナIII（埼玉）
プリクラ大作戦	クララ	61,461,900	LKR	Game in えびせん（東京）
カプコンVS.エス・エヌ・ケイ PRO		6,340,400	策戦成功 AAZ	えの木（高知）
ストリートファイター EX2	ガルダ	3,981,100	宇宙公務員	Game in えびせん（東京）
ストリートファイター ZERO3	ローズ	7,556,700	花形 満	Game in えびせん（東京）
ファイターズヒストリーダイナマイト	ザジィ	1,244,100	SSC-VAP	Game in えびせん（東京）
	ヨンミー	1,121,900	G.M.C.やちょ	
	リョウコ	1,489,050		
豪血寺一族2	アニー・ハミルトン	8,862,100	ミルみで	Game in えびせん（東京）
	アンジェラ・ベルテ	5,049,400	謙一生まれましたw ぱぱごん	
ラビオレプス		17,424,800	ぷーぺら	チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪）
天地を喰らうII	張飛	4,367,050	A様シャアザクの角なんかかざりであります	チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪）
剣豪		4,449,500	よどさん	Game in えびせん（東京）
ピンクスゥイーツ〜鋳薔薇それから〜	HARDER MODE	18,513,380	AFO	ワンダータワー京都店（京都）
バトルガレッガ	シルバーソード	1,579,790	VMT-T島B	ゲームファクトリーマグマ 川越店（埼玉）
ストライカーズ1945 II	震電	3,304,100	M.T	大久保アルファステーション（東京）

お詫びと訂正

アルカディア10月号（No.89）において『ランブルフィッシュ 2』（ガーネット）のスコアが掲載されていますが、これは以前のスコアを更新していませんでした。同作同部門の最終スコアは下記の通りとなります。ここに訂正するとともに、お詫び申し上げます。

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
ザ・ランブルフィッシュ 2	ガーネット	1,222,520	KFI-FUJ	GAME'S MILK（京都）

講　評

『雷電Ⅳ』のオリジナル・ソロは1周3276万点、2-4終了時5860万で2-5ボス前までノーミスでクリア時は残×0、ボム×0という内容。今のところ2周目はまだクリア重視&2-5ボス前までノーミス到達を重視したボム使用パターンで、真ボスまでボムを残していくのが大変とのこと。限りあるボムをどこで使って出現即破壊の×5を安定させるかは、その箇所だけではなく他の箇所との兼ね合いがあるため、比較的シンプルな得点システムながらパターンを確定させるのもまだまだ時間が必要でしょう。

なお、ライトモードは基本的にオリジナルと同様ですが、ノーミス必須に加えボムを使い切って稼ぐことが最低条件になります。こちらは難度も低く、稼ぎに関してもそれほど難度が高いわけではないので、撃ち込み点などの差でスコアの末尾勝負になるのは必至ではないでしょうか？

『むちむちポーク』は各キャラとも大きくスコアを伸ばしてきています。得点アイテムの回収はもちろんのこと、ボス戦で多くの敵弾を発射するランダム攻撃を多く引けるかという運勝負の様相を呈してきました。このあたりは同社の『鋳薔薇』や『ピンクスウィーツ』同様というところでしょうか。また、開幕で残機つぶしをしてキントンをいきなり3000点に育てる九州パターンがあるとの情報もあります。

『ZOOO』はレベル4でラッキー動物確変（スコアが2倍）に突入しNO MORE MOVE（どの動物を動かしても3つ並べることができないと、動物が総入れ替えされる）をひたすら狙い続けたスコア。時間差で突入するため条件が判りづらく、これまで謎となっていたラッキー動物確変ですが、どうやら6連鎖以上を成功させることが条件のようです。また今回のスコアは各レベル最後でクリア条件をわざと満たさずに粘る稼ぎもうまくいき、プレイ時間は70分を超えたそうです。

ここにきてかなりの盛り上がりを見せている『メタルスラッグ6』は、やはりラスボスでのザンテツ稼ぎと、それに必要な弾薬アイテムを回収するための粘りと残機つぶしが最重要ポイント。

今回のターマのスコアはそのザンテツ稼ぎに必要な弾薬アイテムを8個も引いたもの。なお、ターマはメタルスラッグの耐久力が他のキャラの2倍のため、ボス戦での粘りが安定するのが強みだとか。

HIGH SCORE CLOSE UP！

KOF MAXMUM IMPACT REGULATION"A"

5'16"10

神岸じゃないです…柊ですぅ…
LA倶楽部（岩手）

デュークの強力コンボがキモ

今回トップのプレイヤーがメインで使用したキャラはデューク。開幕からスタイリッシュアート【弱P→弱P→弱P→➡＋強P→弱K】×2でダメージを与えつつ、CPUキャラを画面端へ追い詰めてから、画面端限定のコンボ、強パワーアックス×2→【⬉＋弱K→弱P】→強トールハンマー（強P・強P）→スレッジハンマー（キャンセル無し）を入れ、その後の起き上がりにスレッジハンマーを重ねると高確率で喰らってくれるので、そこからスレッジハンマー→スレッジハンマーで止めを刺すのが理想のパターンだ。これが決まれば約8～9秒ほどでフィニッシュとなる。

ただ、後半面になりCPUのガードが固くなってくると、これが入らなくなるのでシャオロンを使用して安定するコンボを入れているそうだ。

シューティングラブ。2007

シューティングラブ。2007

最大倍率12倍を維持せよ！

今回エクスジールの最高得点をマークした機体UNIT-4は同社の作品である『トゥエルブスタッグ』の自機。サイドアタックとバックファイアで敵に倍率を掛けて破壊していく。この倍率は一定時間内に次の敵を破壊することで上がっていき、最大12倍になる。この倍率をどれだけ維持できるかがキモとなるというわけだ。

また、スコアアタック戦車Bは戦車が出現して自機狙いの弾を撃ってくる中、ひたすら生き残るというシンプルなモード。時間が経過するほど敵弾の速度が増していき、戦車の出現頻度が上がるので、生き残るのは容易ではない。

戦車Bスコアアタック

511,340

LYH
GAME's MILK（京都）

エクスジール

35,172,060

永遠のトラジラー UMC（ふなっこ）
東京レジャーランド秋葉原店（京都）

ハイスコア集計店一覧

ただゲームを遊ばせるだけのゲームセンターではない。スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ！

地域	店名／住所	URL／営業時間	TEL
北海道	GAME 41	http://game41.web.infoseek.co.jp/	
	札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ 1F	【営】11:00～27:00	☎011-751-9772
青森県	フリーウェイ八戸店		
	八戸市長苗代4-1-20	【営】9:00～24:00	☎0178-20-5612
岩手県	ハイテク セガ 盛岡	http://sega.jp/location/tenpo/home.html	
	盛岡市大通2-6-11	【営】11:00～24:00（日･祝は10:00～24:00）	☎019-623-2562
宮城県	ゲームセンタードリーム		
	仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビル B1	【営】9:30～21:50	☎022-224-1046
埼玉県	デイトナIII		
	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	【営】11:00～24:00（土･日･祝は10:00～24:00）	☎048-269-8119
	ゲームファクトリーマグマ 川越店	http://magma-kawagoe.sblo.jp/	
	川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1	【営】10:00～24:00	☎049-222-8839
千葉県	ゲームビンゴ	http://www008.upp.so-net.ne.jp/gamebingo/	
	市川市相之川4-6-18 YKビル 1F	【営】10:00～24:00	☎047-395-2065
	西千葉スターダスト		
	千葉市中央区春日2-25-4 ジャンボビル 2F	【営】10:00～24:00	☎043-244-9721
東京都	グッデイ21		
	江東区北砂7-4-4	【営】13:00～24:00	☎03-5690-0821
	大久保アルファステーション	http://www.alpha-st.co.jp/index2.html	
	新宿区百人町2-17-2 アルファビル	【営】10:00～25:00	☎03-5330-8595
	AMUSEMENT LAND Kentagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	
	新宿区百人町1-10-7	【営】10:00～25:00	☎03-5386-2460
	AMUSEMENT LAND Kyontagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	
	新宿区百人町1-18-11	【営】10:00～25:00	☎03-5330-6226
	プレイシティキャロット巣鴨店		
	豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～B2	【営】10:00～24:00	☎03-3943-6735
	ゲームスタジオキューブ		
	板橋区赤塚2-2-18	【営】10:00～24:00	☎03-3554-2261
	Game in えびせん	http://www.ebi-cen.com/	
	練馬区旭丘1-75-12 ヤジマビル 2F	【営】12:00～24:00	☎03-6909-4776
神奈川県	マットマウスパートII	http://www.matmouse.jp/	
	川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F	【営】14:00～24:00（土･日･祝は12:00～24:00）	☎044-751-8570
	イミグランデ 相模原店		
	相模原市東渕野辺4-15-1	【営】10:00～24:00（土･日･祝は9:00～24:00）	☎042-753-8881
岐阜県	ゲームブルース		
	大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F	【営】10:00～24:00	☎0584-82-6196
愛知県	ゲームBOX.Q2	http://nmt.cside.com/q2/	
	名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F	【営】9:00～24:00	☎052-452-0920
	GAME-COLLEGE	http://www.college1.co.jp/index.html	
	愛知郡長久手町山越110	【営】11:00～24:00	☎0561-61-1439
	天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館	http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/	
	西尾市高砂町41番地	【営】9:00～24:00	☎0563-56-7953
	ハイテク セガ 豊田	http://www.sega-am.jp/	
	豊田市深田町1-65-1	【営】10:00～24:00	☎0565-26-6777
京都府	GAME's WiLL	http://www.gameswill.co.jp/	
	京都市左京区一乗寺高槻町20-1	【営】10:00～24:00	☎075-711-1435
	GAME'S MILK	http://www.milk.uji.kyoto.jp/	
	宇治市大久保町北ノ山101-5	【営】8:30～24:00	☎0774-44-5770
大阪府	チャレンジャー ABABA天神橋店		
	大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	【営】9:00～24:00	☎06-6357-6677
	アミューズメントスタジアム豊中		
	豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号	【営】10:00～24:00	☎06-6857-5700
和歌山県	ピタゴラスMQ	http://pita-mq.com/	
	和歌山市加納319-1	【営】10:00～24:00	☎073-472-3566
島根県	ゲームスポットハロウィン	http://www.harolapi.com/	
	出雲市渡橋町985-3	【営】10:00～24:00	☎0853-23-0731
高知県	えの木		
	高知市旭町3-104	【営】10:00～24:00	☎088-825-3293
福岡県	モンキーハウス本館	http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml	
	福岡市中央区六本松2-6-7	【営】10:00～24:00	☎092-731-0052
	サブカルチュア		
	筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル	【営】9:00～24:00	☎092-922-9010
熊本県	ゲームプラザ・ショールーム	http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/	
	熊本市黒髪5-4-62	【営】10:00～24:00	☎096-343-9831
	SPOLA九品寺		
	熊本市九品寺5-10-15	【営】10:00～27:00	☎096-372-5700
鹿児島県	プレイシティ中央町店		
	鹿児島市中央町34-10	【営】8:00～24:00	☎099-252-8884
	電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	http://hurricanekanoya.fc2web.com/	
	鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	【営】11:00～26:00（金、土、祝前日は27:00まで）	☎0994-41-4188

ハイスコア通信

●ハイテク セガ 盛岡（岩手県）
買）ママンが黄ビットを吐かなくなる薬

●ゲームファクトリーマグマ川越店（埼玉県）
長期間、HPがありませんでしたがブログ形式で再開致しました。もちろん、稼働ゲームやイベントの情報も随時掲載しております。ぜひご覧くださいませ。

●マットマウスパートII（神奈川県）
『Answer×Answer』の上位のみなさんの強さにビックリ！　まずは7Fでホイミンを仲間にしないとまずムリです!!

●ゲームブルース（岐阜県）
この時期は犬の毛がよく抜けます。抜いても抜いてもどんどん出てきてクッションが作れそうです。私が家に帰る度に毛を抜くもんだから、すっかり犬に嫌われてしまいました。でも抜くし。

●GAME' S　MILK（京都府）
当店では『シューティングラブ。2007』がフル稼動。

●えの木（高知県）
『ストEX2』（ブランカ）3,312,900←えの木でEX2のネームエントリー見れたのは２兆年ぶり。ありがとう地井氏。JT、ばくだの両氏、MFCの黄昏、IOSYS（サラダ）、あずきもち来店感謝！

●ゲームBOX.Q2（愛知県）
某くまちょむ氏がTVに出てました。残念ながら東海地方では放映されませんでしたけど。

●スポラ九品寺＆ショールーム（熊本県）
『サムライスピリッツ零スペシャル』の対戦台が電撃入荷！　50円2プレイ闘劇配置で稼動中です。『餓狼伝説SP』もあるよっ！

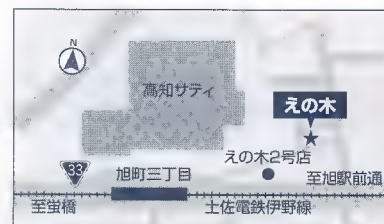
●プレイシティ中央町店（鹿児島県）
まだまだ暑い日が続きますが、暑さに負けずに頑張っていきましょう。毎月第４日曜日はクイズ大会を開催しております。また、音楽ゲームはスコアバトルなど開催しておりますのでぜひ遊びに来てください。

ハイスコア店舗 CLOSE UP!

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～

えの木

■ 高知県高知市旭町3-104
■ TEL：088-825-3293
■10:00～24:00

高知サティ
えの木
えの木2号店
33
旭町三丁目
至旭駅前通
至蛍橋
土佐電鉄伊野線

格ゲーのレベルはそこそこ、スコアは数名の皿洗いがシコシコ、MFC&MJは強豪店の前にスコスコ。「ピンチ＝チャンスならチャンス＝ピンチじゃないか！　どないやねん」、という志の高い常連たちに囲まれて、今日もカツ丼とオムライスのおいしい店であります。

当コーナーではハイスコア集計店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは　◎店舗名 ◎連絡先（住所･TEL･FAX･E-mailアドレス） ◎店長およびハイスコア担当者名 ◎サンプルとして店舗のスコアを10項目 ◎お店のPR文、以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。
あて先　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

HI-SCORE

来たれスゴ腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計"のコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。
ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

ARCADIAMAGAZINE.com
アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。
PC　http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

RULES

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

DrumManiaV4 Rock×Rock

一人用プレイのスコアを【スタンダード】の1部門で集計します。※カードの使用は問いません。
■工場出荷設定[DIFFICULTY STANDARD：4：MEDIUM、MAX STAGE STANDARD：3]

GuitarFreaksV4 Rock×Rock

一人用プレイのスコアを【スタンダード】の1部門で集計します。※カードの使用は問いません。
■工場出荷設定[DIFFICULTY STANDARD：4：MEDIUM、MAX STAGE STANDARD：3

君もチャレンジ　ハイスコア

■申請方法

①左ページに掲載のハイスコア集計店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。
②右下の個人申請用紙を141％に拡大コピーして切り取る。そこに必要事項を記入して官製ハガキに貼り付け、当コーナーあてに送る。
～注意　個人申請用紙をご利用の皆さまへ～
個人申請用紙を使用してハイスコアを申請する場合は、ゲームセンターの「名前」「電話番号」「住所」に加え、店長の名前を記入してもらい、店長名が分かる印鑑を捺印してもらってください。店長名と捺印が無い申請は集計対象外となります。
スコアを申請する際は、プレイする前に署名・捺印をしてもらえるかどうかを確認することをおすすめ致します。
※店長名の印鑑の代わりに店名の印鑑が押されていても、集計対象外とします。

次回集計
（アルカディア12月号掲載）は
2007年10月14日(日)
までに出されたスコアで、
10月17日(水)当日消印まで有効です。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること（部門によっては二人になる場合があります）。
2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。
3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。
・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）
・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうもの
どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にその旨（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。
4：大型筐体ものの改造は原則として禁止。
※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない
5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。
※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。例えば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

ハイスコアのあて先は
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「全国集計ハイスコア」係
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

個人申請記入用紙

ゲーム名　　集計部門（キャラ・コースなど）
スコア（タイム）
面数　　難易度
備考
達成日　年　月　日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
ゲームセンター　名前
電話
住所　都道府県　市郡区
スコアネーム（最大20文字）
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　印
このほかに個人申請がある場合　申請枚数（　）枚
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係の無いご意見、ご感想に関しましても返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject、件名）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号
03-3265-7340

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせには一切お答えできません。お問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

猿渡編集長の

第三十八回「エスカレーション」

虎鏡ゲーセン狂騒曲

例年のようにアミューズメントマシンショーが開催された。華やかなイベントではあったが、その側面にある問題点に迫る。

さわたり「第45回 アミューズメントマシンショーか開催されましたね」
ぶっちゃけ先生「石原さとみじゃな、ぶっちゃけ」
さわたり「書き出しは1年前の原稿とほぼ同じですが、マジで石原さとみは全く見てません。むしろあえて見なかったくらいと言っていいです」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、石原さとみを見ずにほかに見るべきモノがあったか謎だと思うが？」
さわたり「確かに——」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、ビデオゲームを期待した向きには、非常に寒いショーだったわけじゃな」
さわたり「それにしても、某ニュース番組では、このショーを取り上げる際に“従来のアーケードゲームといえば、ビデオゲームをマニアが黙々とプレイしている姿を想像しますが、実はそうじゃなく、ファミリー向けのゲームが多くなってきてるんです”なんて語ってましたよ。なんで“従来はマニア向け”ということを毎回連呼するんだろう、て思いますね。“実はそうじゃなくファミリー向け”って切り返すのも毎年。いい加減、“従来はファミリー向け”に変わってもいいようなもんなのに」
ぶっちゃけ先生「報道する側が分かってないか、ファミリー向けを掲げつつ実態がともなってないかってところじゃな、ぶっちゃけ」

●

アミューズメントマシンショーにおけるビデオゲームの出展の少なさは、誌面の速報記事でもお伝えしているとおりだ。特に基板モノと呼ばれる汎用筐体向けゲームは、シューティングが3タイトルのほか、対戦格闘が2タイトル、そして映像による発表にとどまった『ガンダムVS.ガンダム』の6タイトル程度。

基板モノを運営の軸としている中小のオペレーターにはますます辛い状況であることは、例年のように語っている。

更に大型マシンを導入できるような店舗でも、「マスメダルやマスビデオなどは、ほぼ設備投資に等しい」との考えもあるようだ。つまり、あまりにも大きい機種は、トイレの洗面部には大きな鏡があったほうが良いとか、ペーパータオルよりジェットタオルかな……という設備面の増強に近い感覚のようでもある。

時期と価格と設置スペースさえ折り合えば、「ひとまず買う。ゲーム内容は……よくわからん」とのこと。確かに大型のマスメダル・マスビデオはゲーセンにおける花形マシンだ。しかし、デカい大仏を闇雲にありがたがっちゃう状況を指して「ファミリー向け」というのであれば、そこはもはやゲームを遊ぶ場所ではないと思うのだが……。

次号予告

第8回アルカディア大賞 ノミネート作品発表!

今年もやってきましたアルカディア大賞の季節。人気作の続編だけではなく、新規の意欲作も多くノミネートされるようだぞ。あなたの一票が、アーケードゲームシーンを変えるかもしれない。

第7回アルカディア大賞 ベストキャラクター賞

エグゼリカ
（トリガーハート エグゼリカより）

今年最後の新作ラッシュ

- 三国志大戦3 （セガ）
- Deathsmiles （ケイブ）
- 鉄拳6 （バンダイナムコゲームス）
- 戦国BASARA®X （カプコン）
- 機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー — 両雄激突 — （バンプレスト）
- SEGA-RaceTV （セガ）
- Quest of D The Battle Kingdom （セガ）
- beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS （KONAMI）
- まもるクンは呪われてしまった! （ガルチ／グレフ）
- オトメディウス （KONAMI）

次号 2007年12月号は 2007年 10月30日（火）発売予定

予価690円（税込み）

※内容は予告無く変更する場合があります。

投稿募集

メールでの投稿あて先

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com
■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com
■猛者通信 ドス龍
mosa@arcadiamagazine.com
■新・愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
dohjin@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com
■ビート・レイジング（ROOTS26）投稿
beatraizing@arcadiamagazine.com
■アルカナSIGNALS! 各コーナー
arcanaheart@arcadiamagazine.com
■その他店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post@arcadiamagazine.com
■WWW管理者あて
webmaster@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia2005@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!
12月号（2007年10月30日発売予定号）への投稿は締め切りました。
1月号（2007年11月30日発売予定号）への投稿もよろしくお願いします!

各コーナーへの投稿締め切り

1月号／10月16日（火）必着
2月号／11月16日（金）必着

今すぐ買える!!

アルカディア エクストラ バックナンバーリスト

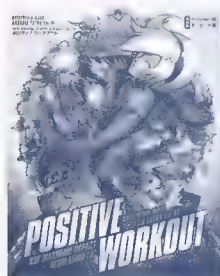
ここでは、これまで発売された刊行物の中から、すぐに購入可能なものをチョイス! なお、ココに掲載されていないものは在庫僅少なので、お問い合わせの上ご注文ください。

ARCADIA EXTRA 闘劇魂MAX 鉄拳5 DARK RESURRECTION 軍総杯SPECIAL

価格:1,344円(税込)
雑誌コード:61955-05

2007年1月14日に埼玉POPYで開催された第五回【軍総杯】5on5を、ムックとDVDにあますところなく収録。引退を表明した平八使いの雄・メンストリュウと、デビルジン使いのカリスマ・qudansが国の威信をかけた戦いのドキュメンタリーなど見どころも満載。ムックには大会のリポートを掲載し、映像と文章で立体的に大会の内容を追体験できる仕様だ。

DVD再生不具合のお詫び
第五回軍総杯トーナメントメニュー内の準決勝、「さよならQudans VS. JAPANESE FINALWEAPON」におきまして、メニュー上のボタンと再生される映像が入れ替わっておりました。お客様、ならびに関係者の皆様に多大な迷惑をおかけしましたことを、謹んでお詫び申し上げます。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.47 KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION"A" POSITIVE WORKOUT

定価:1,600円(税込)
雑誌コード:61955-35

全キャラの技解説と連続技を含めた対戦を完全攻略。また、全キャラのストーリー、ボイスリスト、各種設定資料はもちろんのこと、書き起こしサイドストーリーまでも掲載した渾身の一冊となっている。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.46 三国志大戦2 若き獅子の鼓動 遊戯指南書 完勝之心得

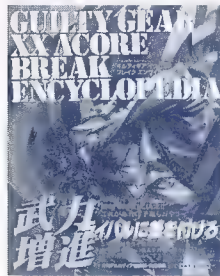
定価:1,400円(税込)
雑誌コード:61955-28

Ver.2.11に対応したムックが登場。計略の詳細データや注目デッキ紹介などの攻略情報をはじめ、群雄伝攻略、武将セリフ集、さらには人気イラストレーターの先生方による、魅力溢れる描き起こしイラストも収録など充実の内容。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.42 ARCANA HEART HEARTMATIC COLLECTION

定価:1,500円(税込)
雑誌コード:61954-88

キャラクターごとの対戦攻略や連続技、数値データ、システム解析などを掲載。書き起こしイラスト付きショートストーリーや、ゲーム中では語られないプライベートな設定資料などもバッチリ収録!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.41 GUILTY GEAR XX CORE BREAK ENCYCLOPEDIA

定価:1,500円(税込)
雑誌コード:61954-82

各技の解説や数値データ、対戦攻略に至るまで、かつてない濃密なデータ量でお届け! 本作で追加された技の設定原画集や新たな人物相関図なども掲載。すべてが詰まった、ファンには見逃せない内容だ!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.40 機動戦士ガンダム 戦場の絆 VICTORY MANUAL

定価:1,500円(税込)
雑誌コード:61954-80

丁重なシステム解説に始まり、全モビルスーツの詳細な性能を紹介。さらに、8人vs.8人の対戦を踏まえたチーム戦術をレクチャー。これから出撃する新兵から、歴戦の勇士にも役に立つ情報が満載!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.39 三国志大戦2 若き獅子の鼓動 遊戯指南書 奮迅之心得

定価:1,200円(税込)
雑誌コード:61954-81

新バージョンで追加された武将カードを中心に、全排出カードを画像付きで解説! 追加された計略、新しくなった計略の解説はもちろん、変更されたシステムの紹介や、群雄伝の新シナリオの攻略もフォロー。

アルカディア本誌 バックナンバーリスト

タイトル	雑誌コード	税込価格	在庫
No.88(2007年9月号)	11547-09	690円	○
No.87(2007年8月号)	11547-08	650円	○
No.86(2007年7月号)	11547-07	650円	○
No.85(2007年6月号)	11547-06	650円	○
No.84(2007年5月号)	11547-05	680円	○
No.83(2007年4月号)	11547-04	680円	×
No.82(2007年3月号)	11547-03	650円	○
No.81(2007年2月号)	11547-02	690円	○
No.80(2007年1月号)	11547-01	650円	○
No.79(2006年12月号)	11547-12	650円	○
No.78(2006年11月号)	11547-11	650円	○
No.77(2006年10月号)	11547-10	690円	○

アルカディア本誌・アルカディア エクストラ通信販売のご案内

書店での購入方法

刊行物が見つからない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝えください。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかることなく店頭で商品を受け取ることが可能です。

通信販売での購入方法

エンターブレインWebサイト(http://enterbrain.co.jp/)からエンターブレインストアにアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊社Webサイト(http://arcadiamagazine.com/)でタイトルを確認し、cs@eb-store.comまでお問い合わせください。

通信販売・定期購読のお問い合わせ先

エンターブレインストア　メールアドレス:cs@eb-store.com
カスタマーサポート(お電話によるお問い合わせ)　電話番号:0570-060-555

編集後記

●今号でも32ページから速報を掲載しているアミューズメントマシンショーが開催された。残念ながら特筆するほどの未来に期待できる新たな戦略は霧の中だった。ビデオゲームの基板モノの出展数は相変わらず縮小傾向で大型化の状況は例年通りと、中小規模オペレーターには厳しいものだった。メダルも大型化が進む中、今の傾向はどうなっているのか気になって、シングル機やキッズ向けまでほぼ全機種をプレイしてみたのだけれど……オイオイ、どれも中身はスロットかよ！　ダメとまでは言わんけど、さまざまなギミックなどが結局ドラムを回すためってのが、もったいないというかつまらないと思うのは、自分がゲーマーだからですかね？（霜田）

●各一般マスコミや証券会社からの問い合わせで、必ず出てくる質問が「家庭用のDSやWiiのような目覚ましい話題はありますか？」というものだ。正直なところ、今回のAMショーの有り様を見てくれとしか言いようがないのだが。（さわたり）

●アルカディア編集部では、編集者を募集中！　学歴経験不問。とにかく元気がある方、編集部に来ませんか？　詳しくはwww.arcadiamagazine.comをご覧の上、ご応募ください。物作りが好きな方、きっと楽しいですよ。（杉田）

●闘劇が終わって一段落と思いきや、プレBT杯やP-CUPなど、予想以上に盛り上がる大会が続いてビックリ。現場でも思ったが、やっぱ5人というのはチームとしてシックリ来るよね。いい雰囲気だら。（借金で生活中のitakyo）

●『三国志大戦3』!?　でも自分は「Ver.2.1」のカードが全然集まってないワケで。全カードリニューアルは勘弁です（笑）。それにしても、この冬は『DVS』や格ゲーの新作もあるし、しばらくは退屈しなくて済みそうです。（河野）

●今月の猛者通信は裏闘劇のリポート記事でした。この場を借りて、参加していただいた皆さま、並びにご協力いただいたメッセ102四街道の方々にお礼申し上げます。特に助っ人プレイヤーには超感謝です！（野口）

●パロディウス好きには外せない「オトメディウス」の稼働が近付いています。ウエポンの付け替えと、ステージのギミックが今から楽しみっすわー。目指せオトメ！　PS2版の「アルカナ」ムックも絶賛制作中でありますよ〜。隊長〜。（&ぅ）

●多様なビデオやメダル、プライズ、そして各社の華やかなコンパニオンには目もくれず、ひたすら『鉄拳6』に貼り付いてたり会場でラフを切ったりして終了した今回のショー。動く『鉄拳6』、スゴイですよ。ボッブボブにされました。（上野）

●ショー三日目の取材が終わりプレスルームに戻った瞬間に、何もしていないのに漫画のように鼻血が噴出。床の血痕を見て綺麗な金赤だと感じてしまうのは職業病でしょうか。あ、51ページのモバイルADは要チェックですよ（花澤）

●『三国志大戦3』が発表されましたが、今月で編集部を離れることに。『3』の記事に関われないのは残念ですが、今後は一人のプレイヤーとして遊びつつ、誌面のプレイヤーインタビューに呼んでもらえるように頑張ります。（及川）

●1年間お世話になった編集部とも、これでお別れです。波瀾万丈の1年間でしたが、得るものもたくさんありました。アーケード業界に情熱を燃やす読者のアナタ、次はアナタが編集者になってみませんか？（崎枝→鶴岡）

●AMショーで発表された『三国志大戦3』。短い映像でしたが、しびれました！　稼働はまだまだ先ですが、それまでには「2」で覇者にならなくては……。『GCB』も近々バージョンアップ。こちらも新カードに期待大。（上田）

●今回のAMショーはガンシューが少なくて、僕としては残念でした。せっかく会場でぶっぱなせると思ってたんですけどね。『ハーフライフ 2 サバイバー Ver2.0』もうっかり見逃すなどもったいなさ過ぎ……。（金子）

●取材でAMショーのプライズコーナーを回ってきました。NHKの「みんなのうた」でブレイクした「おしりかじり虫」がプライズで登場するらしいです。それより、個人的にはお姉さんの描いたスプーの方を……。（高瀬）

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は78ページに掲載されています。はがき裏面のA1〜3の質問は下記の該当掲載タイトルの[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア11月号[No.90]アンケート対応番号

1 アルカナハート 2
2 オトメディウス
3 戦国BASARA X
4 鉄拳6
5 SEGA-RaceTV
6 DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush
7 第45回アミューズメントマシンショー速報
8 アカツキ電光戦記AC(仮称)
9 Deathsmiles
10 機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン 戦士の記憶
11 ベースボールヒーローズ3
12 バーチャファイター5 VERSION C
13 クエスト オブ D ザ・バトルキングダム
14 アルカディアモバイル
15 アーケードニュースアナライズ
16 アルカディアデータベース
17 日本縦断ゲーセンマップ
18 読者プレゼント
19 アイドル雀士 スーチーパイⅣ
20 閃々門
21 KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"
22 アルカナハート FULL!
23 機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー
24 アクエリアンエイジ オルタナティブ
25 リズム天国
26 ダイナマイト刑事EX 〜アジアンダイナマイト〜
27 ネットワーク対戦クイズ アンサー×アンサー
28 三国志大戦3
29 三国志大戦2 若き獅子の鼓動
30 湾岸ミッドナイト マキシマムチューン3
31 サイレントヒル・アーケード
32 ポカ☆スカ ゴースト!
33 バトルギア4 Tuned
34 ワールドクラブ チャンピオン フットボール インターコンチネンタルクラブス 2006-2007
35 頭文字D ARCADE STAGE 4
36 BattleFantasia
37 キン肉マン マッスルグランプリ2
38 ギルティギア イグゼクス アクセントコア
39 メルティブラッド アクトカデンツァ Version B2
40 鉄拳5 DARK RESURRECTION
41 ソウルキャリバーⅢ アーケードエディション
42 闘劇魂
43 ROOTS26
44 pop'n music 15 ADVENTURE
45 ビート・レイジング
46 GuitarFreaksV4 Rock×Rock
47 DrumManiaV4 Rock×Rock
48 DanceDanceRevolution SuperNOVA2
49 セガネットワーク麻雀 MJ3 エボリューション
50 メダル攻略道場
51 プライズワンダーランド
52 立体責族
53 アルカディアフロンティアーズ
54 新・愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!
55 設定資料集
56 パチャっ子インフィニティ5
57 猛者通信DOS罷
58 アーケードゲームライブラリー
59 VGMラボ
60 ゲームセンターイベントリスト
61 アルカディアクーポン
62 ハイスコア全国集計
63 次号予告&房総ゲーセン狂騒曲
64 バックナンバーリスト
65 編集後記・奥付

Q9 学校・職業・その他

1	小学生	7	高校3年生	13	会社員
2	中学1年生	8	短大生	14	自営業
3	中学2年生	9	専門学校生	15	主婦
4	中学3年生	10	予備校生	16	フリーター
5	高校1年生	11	大学生	17	無職
6	高校2年生	12	大学院生		

奥付

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555
（土・日・祝祭日を除く 12:00〜17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia2005@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　青柳 昌行
■編集長　猿渡 雅史
■アートディレクター　大里 浩二（株式会社THINKSNEO）
■副編集長　杉田 哲朗
■デスク　霜田 和人
■編集スタッフ　伊丹 恭／河野 淳一／野口 晶／安藤 慶祐／上野 真嗣／花澤 貴宏　及川 司／崎枝 雄悟／上田 裕生／金子 拓真／高瀬 康次
■編集協力（五十音順）　稚山 秀明／赤男／age　飛鳥／ANON.T／伊勢猫／MVP／おおさか／OYZ／カイゼルちくわ／がーくん／KYO／黒鉄タカスエ／京城／げっつ☆先生／ケツホンドゥ／KEN／ケンちゃん／小山 祥之／C・LAN（トリスター）／庄司卓／スカ／ずるずる ◎／タケヤマ／たてしゅ／田渕健康（トリスター）／垂れ／ちび太／decoy／ぬのまる／パチ／華火／ハメコ。／fan114／フィーバー@トラック／腐乱人形／マッハ晶／マンモス丸谷／ミスター／矢永／山田／ユウ／ラオウ／リュウケイ／ロケット
■デザイン　久保田 シンヤ／野中 郁子／安井 朋美／大渕 重敬（株式会社THINKSNEO）／後藤 美保子
■タイトルロゴ&表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■制作協力　藤原 城嗣
■フォトグラフ（五十音順）　草野 直也／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／和田 貴光（Studio T）
■イラスト（五十音順）　天野シロ／今井 神／オイコ／斉藤コーキ
■業務部　青木 孝道／森村 利佐
■営業部　後藤 剛／堂前 秀隆／中村 宣忠／廣原 洋祐
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／八田 竜馬／樋口 尚子／梅山 達夫
■企画宣伝　松永 智史／兎束 龍憲
■編集総務　須藤 史紀／高木 由美子／山内 ユリコ

お詫びと訂正

●アルカディア10月号(No.89)「ゲームセンターイベントリスト」の記事内におきまして、間違った表記がありました。
P181「Event Pick Up!」内の第二回 MELTY BLOOD Act Cadenza 東北最強決定戦、決勝大会会場が「DEADBALLin盛岡（青森県）」とありますが、正しくは「DEADBALLin盛岡（岩手県）」となります。また、スカイ5onのwebサイトアドレスが「http://touhoku.iougennotuki.com/」とありますが、正しくは「http://sky5on.2-d.jp/」となります。
関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

●アルカディア10月号(No.89)「KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"」記事におきまして、以下の誤りがありました。
P024中央右「ジャンプのスキと最速ジャンプ攻撃」にて、「小[illegible]ンプは着地の硬直が無いが〜」とありますが、正しくは「中、通常[illegible]は着地の硬直が無いが〜」です。P025右下「ブルー・マリー」の連続技にて、（壁に到達）後の内容に誤りがありました。正しくは「（壁に到達）→しゃがみ強P（壁バウンド）→キャンセルストレートスライサー※→しゃがみ強P（壁バウンド）→キャンセルバーチカルアロー（壁バウンド）〜ダブルスナッチャー→M・トリプルエクスタシー　ダメージ123」です。
関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

●アルカディア10月号(No.89)P074「ア[illegible]ース アナライズ」の「アクエリアンエイジ オルタナティブ」の記[illegible]った表記がありました。
[illegible]」とありますが、正しくは「キャラクターカード「ウィザードマー[illegible]」となります。
関係者各位、および読[illegible]をおかけしましたことを深くお詫びすると[illegible]きます。

月刊アルカディア 11 月号 [No.090] COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.090
第8巻 第11号 通巻第90号 平成19年11月1日発行（毎月1回1日発行）　雑誌11547-11
■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1　0570-060-555（代表）
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/　e-mail arcadia2005@arcadiamagazine.com
■印刷所:凸版印刷株式会社

アルカディア No.090

アンケートはがき

P.192にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. UFOキャッチャーなどのプライズには興味がありますか？

A4. □ある　□ない

Q5. Q4で興味があると答えた方は、具体的に興味のある賞品を、
また、興味がないと答えた方は、その理由をそれぞれ教えてください。

A5. （　　　　　　　　）

Q6. ゲームミュージックをCDなどで購入して聞いたことはありますか?

A6. □ある　□ない

Q7. Q6であると答えた方は、最近購入した商品名または曲名、アーティスト名などを教えてください。

A7. （　　　　　　　　）

Q8. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A8. 〔　　　　　〕ページ　〔　　　　　　　　　　〕さんの投稿

自由欄〔　　　　　〕都道府県　P.N〔　　　　　　　　〕

※当アンケートはがきの質問＆自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました！

月刊アルカディア ARCADIA 090
発行人／浜村弘一 編集人／青柳昌行 発行所／株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555（代表）
enterbrain
特別定価690円 本体657円

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11547−11

4910115471175
00657